BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan Sistem merupakan definisi dari kebutuhan fungsional untuk melakukan gambaran serta perancangan sistem yang diusulkan. Proses dari perancangan sistem yang diusulkan yaitu berupa sistem informasi penjualan berbasis *website*, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan serta mempermudah konsumen untuk melakukan pembelian barang.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah dapat memberi gambaran yang jelas dan perancangan dari sistem penjualan alat peraga edukatif sebagai penyelesaian masalah yang terdapat pada perusahaan ini.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan adalah dengan memberikan kemudahan kepada konsumen untuk dapat memberi barang langsung melalui *website* dengan cara memilih langsung produk dan langsung melakukan konfirmasi pembayaran tanpa harus langsung datang ke tempatnya. Serta juga mempermudah dari pihak Syukur

Home Industri untuk dapat mengelola *website* dalam memberikan informasi serta juga memperbarui produknya.

4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Prosedur sistem informasi penjualan yang diusulkan oleh penulis yaitu :

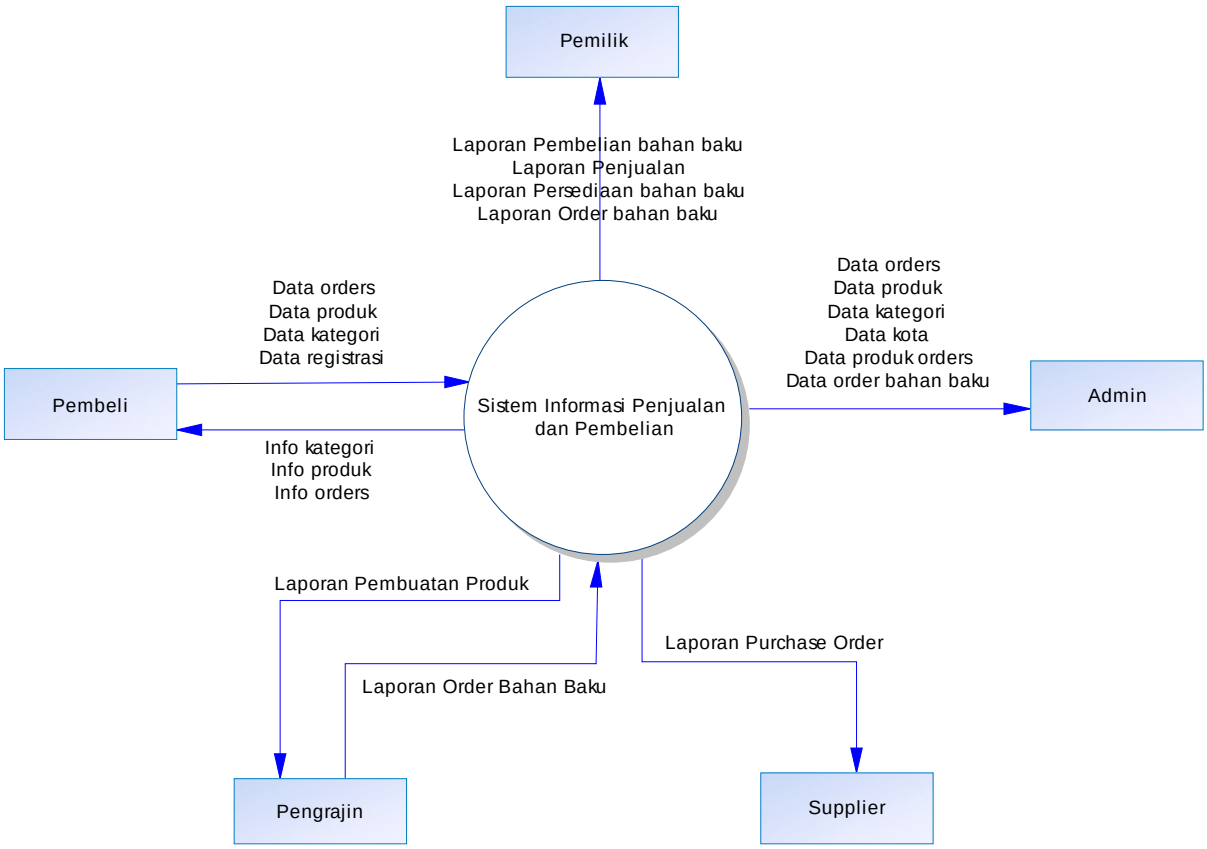
1. Pengunjung / pembeli dapat memilih produk yang diinginkan dengan melihat produk di “beranda” atau “produk”. Di dalam menu “produk” terdapat 3 (tiga) kategori produk, yaitu “keterampilan”, “pengetahuan” dan “permainan”.
2. Pengunjung / pembeli dapat melihat kategori mainan yang akan dibeli terlebih dahulu dengan mengklik “detail”.
3. Setelah memilih produk yang akan dibeli, maka pengunjung / pembeli dapat menambahkan kedalam kerangjang belanja dengan mengklik “beli”. Di dalam keranjang belanja, pembeli dapat menambah belanjaan yang lain, dapat menambah jumlah barang yang dipesan.
4. Untuk menambah barang belanjaan, pembeli dapat mengklik “Lanjutkan Belanja”, untuk menambah jumlah barang pesanan, pembeli dapat mengupdate terlebih dahulu pada kolom “Qty” selanjutnya dengan mengklik “Update Keranjang”. Untuk menghapus produk pada kerangjang belanja, pembeli dapat mengklik logo “X”.
5. Setelah selesai berbelanja, pengunjung / pembeli dapat mengklik “Selesai Belanja” dan pembeli akan melihat form data pembeli dan pembeli harus

memasukkan data yang akurat agar barang yang dikirim kepada pembeli nantinya sesuai dengan data akurat yang diberikan.

6. Terdapat 2 metode pengambilan barang, yaitu dengan mengambil sendiri di gudang dan melalui jasa pengiriman.
7. Setelah mengisi form data pembeli maka pembeli akan melihat detail pembelian yang dilakukan, serta detail tersebut lengkap dengan data order dan nomor rekening transfer telah dikirim ke email pembeli.
8. Selanjutnya admin akan melakukan proses packing barang pesanan apabila prosedur pembelian yang dilakukan oleh pembeli sudah sesuai dan barang akan dikirim kepada pembeli sesuai dengan alamat yang diberikan oleh pembeli.

4.1.3.1. Diagram Konteks yang Diusulkan

Diagram Konteks adalah penggambaran proses-proses dan aliran data pada sistem secara keseluruhan. Adapun diagram konteks sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

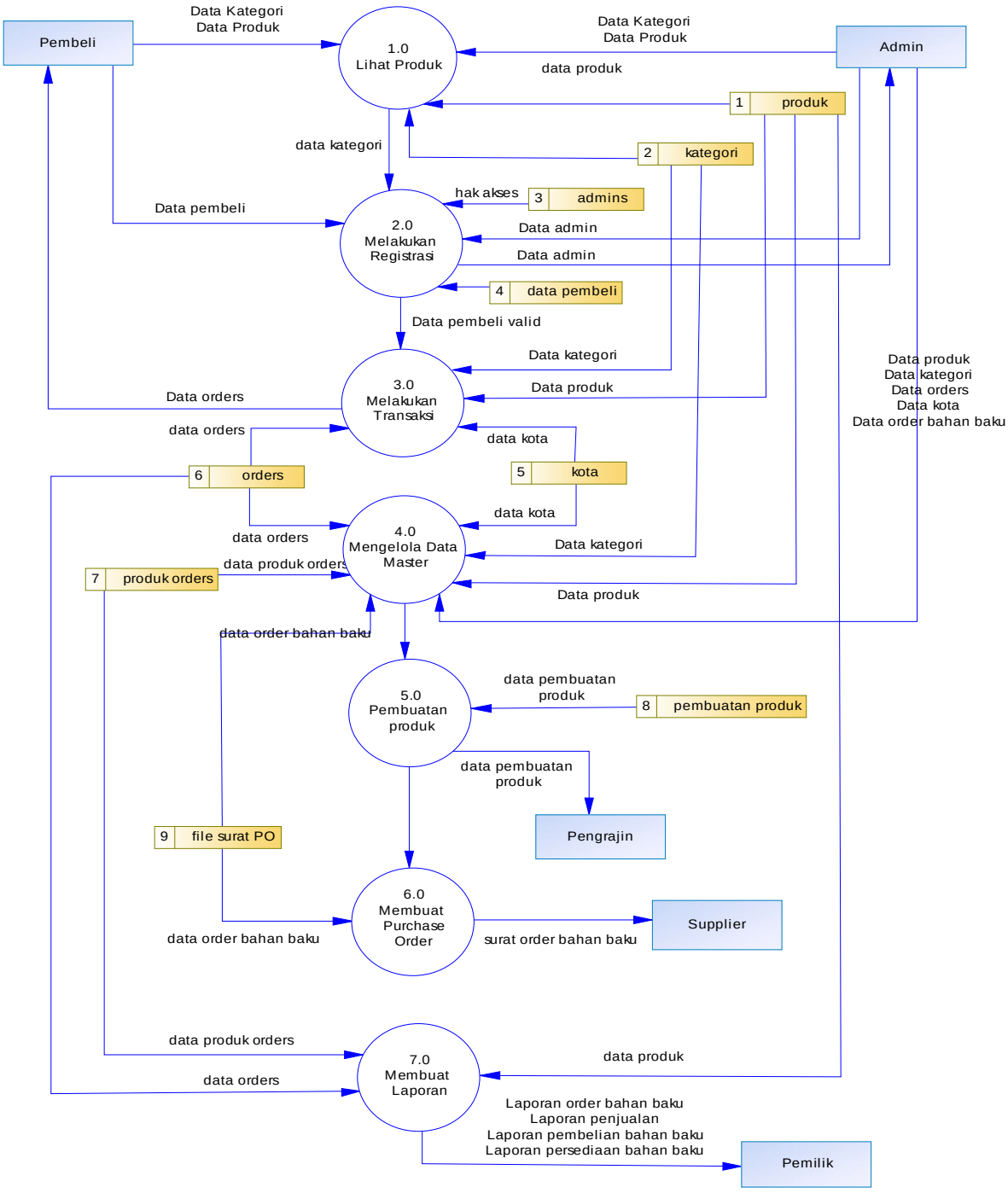


Gambar 4.1 Diagram Konteks Sistem yang Diusulkan

4.1.3.2. Data Flow Diagram yang Diusulkan

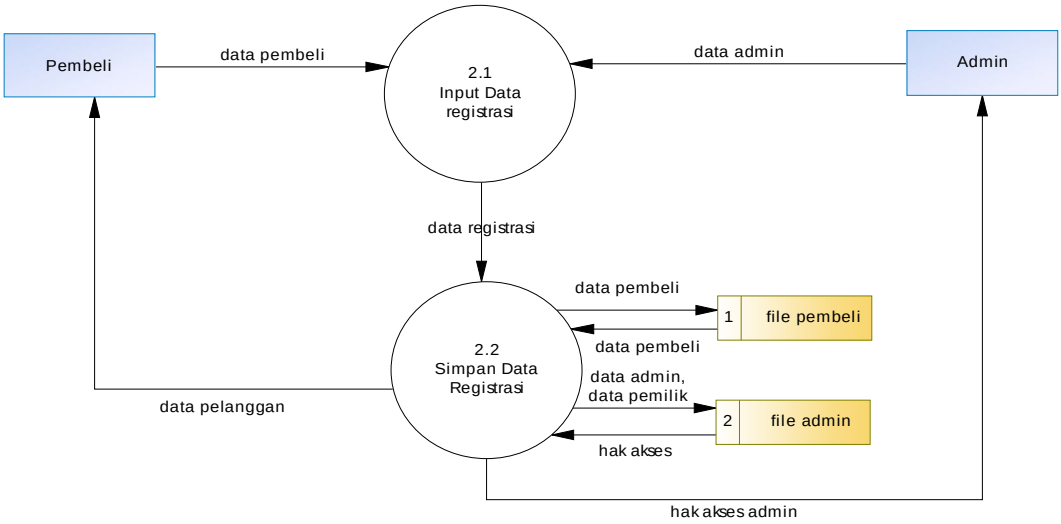
Data Flow Diagram (DFD) merupakan alat bantu grafis untuk menguraikan dan menganalisis pergerakan data pada suatu sistem. Diagram data adalah sebuah diagram yang menggambarkan aliran transformasi data melalui proses-proses yang terjadi didalam sebuah sistem.

1. DFD Level 1



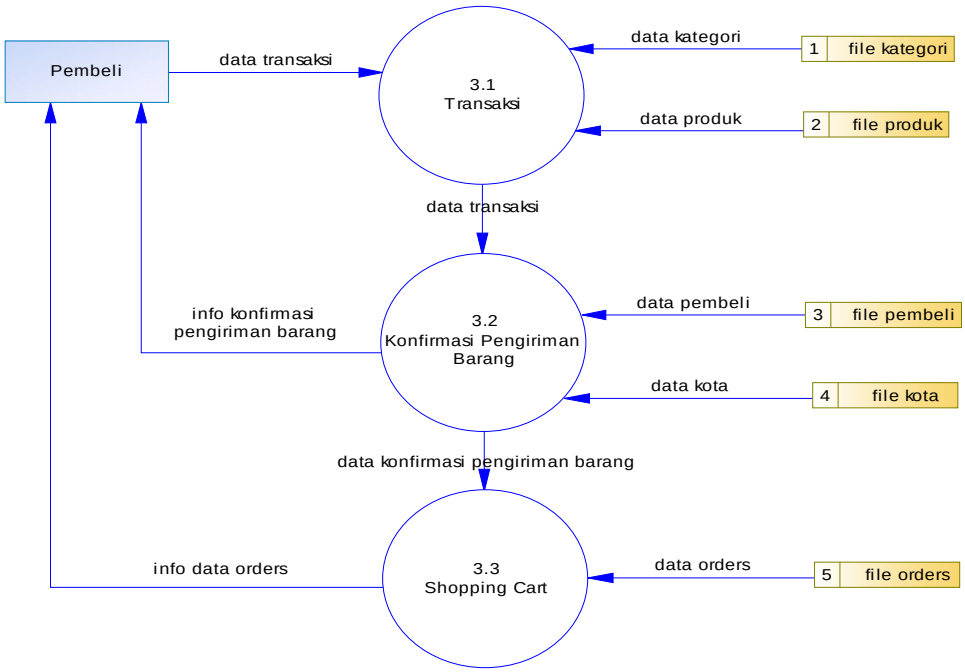
Gambar 4.2 DFD Level 1 Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Syukur Home Industri

2. DFD Level 2 Proses 2 Registrasi



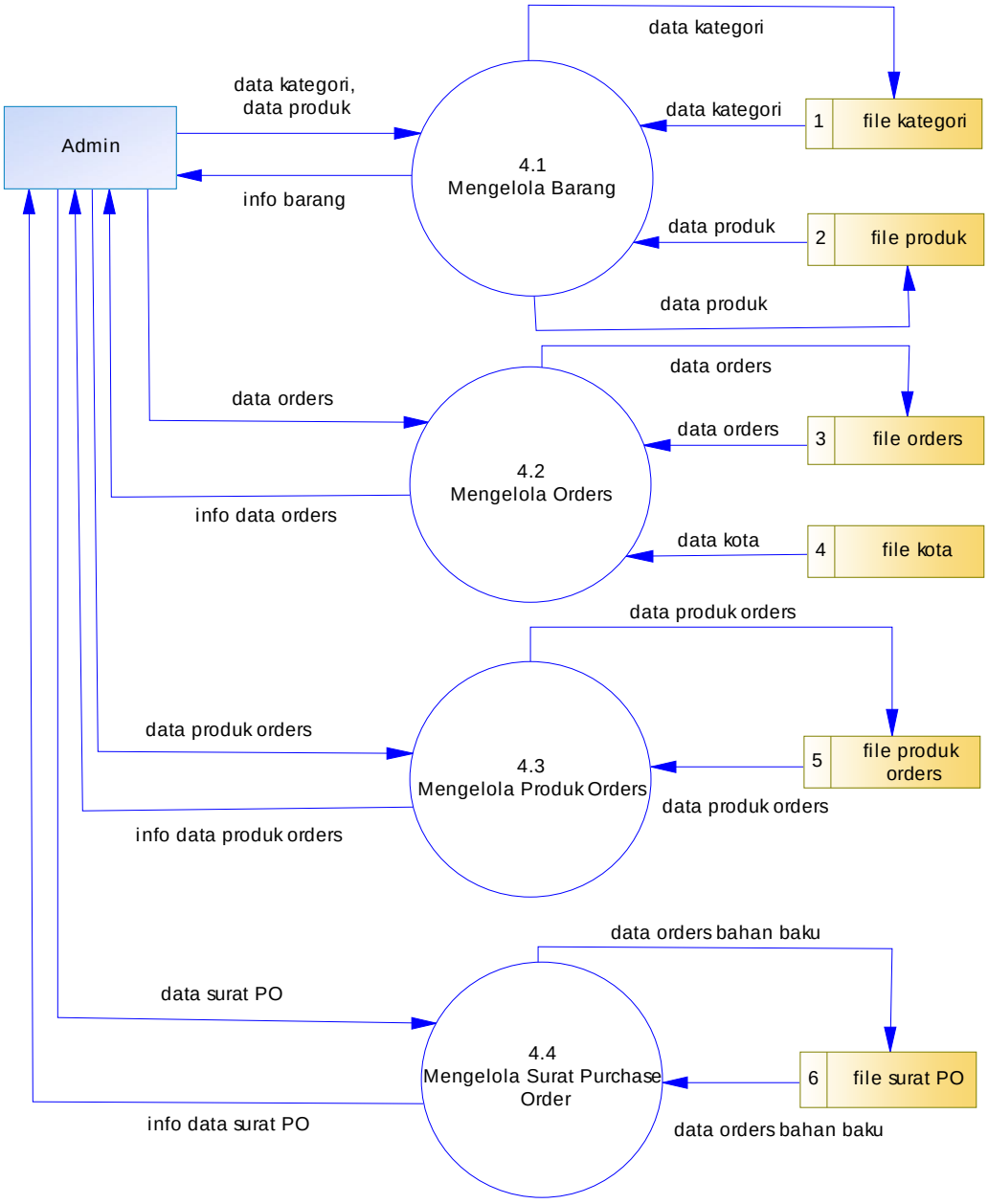
Gambar 4.3 DFD Level 2 Proses 2 Registrasi

3. DFD Level 2 Proses 3 Transaksi



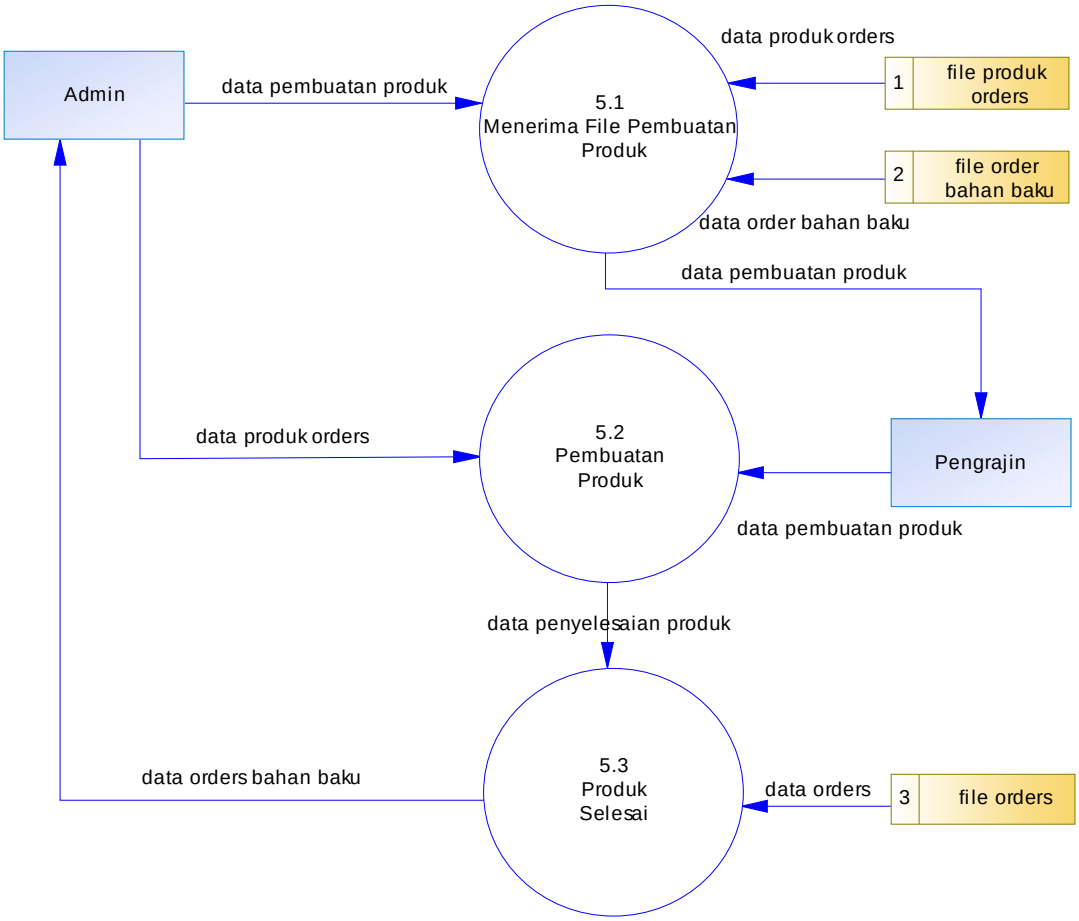
Gambar 4.4 DFD Level 2 Proses 3 Transaksi

4. DFD Level 2 Proses 4 Mengelola Data Master



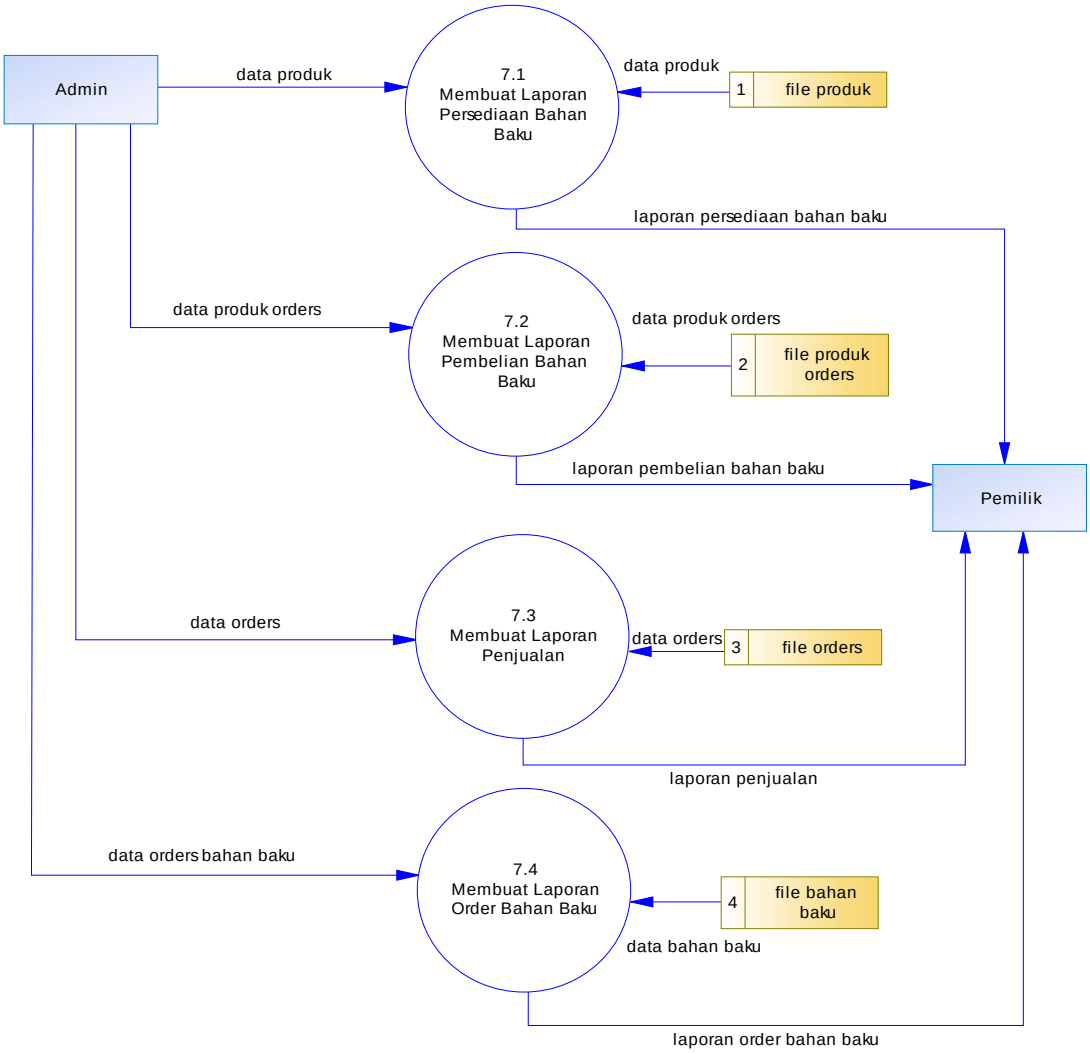
Gambar 4.5 DFD Level 2 Proses 4 Mengelola Data Master

5. DFD Level 2 Proses 5 Pembuatan Produk



Gambar 4.6 DFD Level 2 Proses 5 Pembuatan Produk

6. DFD Level 2 Proses 7 Membuat Laporan



Gambar 4.7 DFD Level 2 Proses 7 Membuat Laporan

4.1.3.3. Kamus Data

Kamus Data dibuat berdasarkan arus data yang ada di DFD yang diusulkan. Berikut ini adalah kamus data dari Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Pada Syukur Home Industri:

1. Nama Arus Data : Data Produk

   Alias : -

   Arus Data : Pembeli - Proses 1.0, Admin - Proses 1.0, File Produk - Proses 1.0, Pembeli - Proses 3.1, File Produk - Proses 3.1, File Produk - Proses 4.1, Admin - Proses 4.1, File Produk - Proses 7.1, Admin - Proses 7.1.

   Penjelasan : Berisikan Data Produk

   Struktur Data : id_produk, id_kategori, nama_produk, produk_seo, deskripsi, harga, stok, berat, tgl_masuk, gambar, dibeli, diskon.

2. Nama Arus Data : Data Kategori

   Alias : -

   Arus Data : Pembeli - Proses 1.0, Admin - Proses 1.0, File Kategori - Proses 1.0, Pembeli - Proses 3.1, File Kategori - Proses 3.1, File Kategori - Proses 4.1, Admin - Proses 4.1

   Penjelasan : Berisikan Data Kategori

   Struktur Data :id_kategori, nama_kategori, kategori_seo.

3. Nama Arus Data : Data Orders

   Alias : -

   Arus Data : Proses 3.0 - Pembeli, File Orders - Proses 3.0, File Orders - Proses 3.3, File Orders - Proses 4.0, Admin

		- Proses 4.2, Proses 4.2 - File Orders, File Orders - Proses 4.2, File Orders - Proses 7.0, Admin - Proses 7.3, File Orders - Proses 7.3
	Deskripsi	: Berisi Data Orders
	Struktur Data	: id_orders, nama_kustomer, alamat, telpon, email, status_order, tgl_order, jam_order, id_kota
4.	Nama Arus Data	: Data Kota
	Alias	: -
	Arus Data	: File Kota - Proses 3.0, File Kota - Proses 3.2, File Kota - Proses 4.0, Admin - Proses 4.0, File Kota - Proses 4.2
	Penjelasan	: Berisikan Data Kota
	Struktur Data	: id_kota, id_perusahaan, nama_kota, ongkos_kirim.
5.	Nama Arus Data	: Data Surat PO (Purchase Order)
	Alias	: -
	Arus Data	: Admin - Proses 4.0, File Surat PO - Proses 4.0, Admin - Proses 4.4, Proses 4.4 - File Surat PO, File Surat PO - Proses 4.4, File Surat PO – Proses 6.0
	Penjelasan	: Berisikan data surat purchase order (po) atau data order bahan baku.
	Struktur Data	: id_pesanbahan, nama_bahan, satuan, jumlah.

4.1.4. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data merupakan perancangan yang digunakan untuk membuat dan menyimpan data ke dalam sistem yang terdiri dari beberapa file database. Pada perancangan basis data ini akan membahas tentang Normalisasi, Relasi Tabel, ERD, dan struktur file.

4.1.4.1. Normalisasi

Normalisasi merupakan sebuah proses untuk mengubah suatu tabel kedalam beberapa tabel. Tujuan dari normalisasi yaitu menghilangkan penggandaan penyimpanan data-data yang sama agar diperoleh basis data yang efektif. Berikut langkah-langkah normalisasi:

1. Bentuk tidak normal (Unnormal)

{ id_produk, id_kategori, nama_produk, produk_seo, deskripsi, harga, stok, berat, tgl_masuk, gambar, dibeli, diskon, id_kategori, nama_kategori, kategori_seo, id_orders, nama_kustomer, alamat, telpon, email, status_order, tgl_order, jam_order, id_kota, id_kota, id_perusahaan, nama_kota, ongkos_kirim, id_pesanbahan, nama_bahan, satuan, jumlah. }

2. Bentuk normal pertama (1-NF)

{ id_produk, id_kategori, nama_produk, produk_seo, deskripsi, harga, stok, berat, tgl_masuk, gambar, dibeli, diskon, nama_kategori, kategori_seo, id_orders, nama_kustomer, alamat, telpon, email, status_order, tgl_order, jam_order, id_kota, id_perusahaan, nama_kota, ongkos_kirim, id_pesanbahan, nama_bahan, satuan, jumlah. }

3. Bentuk normal kedua (2-NF)

Pada tahap Normal Kedua tabel mulai terbentuk.

Produk = { id_produk*, id_kategori**, nama_produk, produk_seo, deskripsi, harga, stok, berat, tgl_masuk, gambar, dibeli, diskon}.

Kategori = { id_kategori*, nama_kategori, kategori_seo }

Orders = { id_orders*, id_kota*, nama_kustomer, alamat, telpon, email, status_order, tgl_order, jam_order }

Kota = { id_kota*, id_perusahaan, nama_kota, ongkos_kirim. }

Surat PO = { id_pesanbahan*, nama_bahan, satuan, jumlah. }

4. Bentuk Normal Ketiga

Pada tahap normalisasi ketiga dilakukan penentuan relasi antar tabel, sehingga ditemukan adanya field sekunder pada tabel-tabel tertentu.

Produk = { id_produk*, id_kategori**, nama_produk, produk_seo, deskripsi, harga, stok, berat, tgl_masuk, gambar, dibeli, diskon}.

Kategori = { id_kategori*, nama_kategori, kategori_seo }

Orders = { id_orders*, id_kota*, nama_kustomer, alamat, telpon, email, status_order, tgl_order, jam_order }

Orders detail = { id_orders**, id_produk**, jumlah. }

Orders temp = { id_orders_temp**, id_produk**, id_session, jumlah, tgl_order_temp, jam_order_temp, stok_temp. }

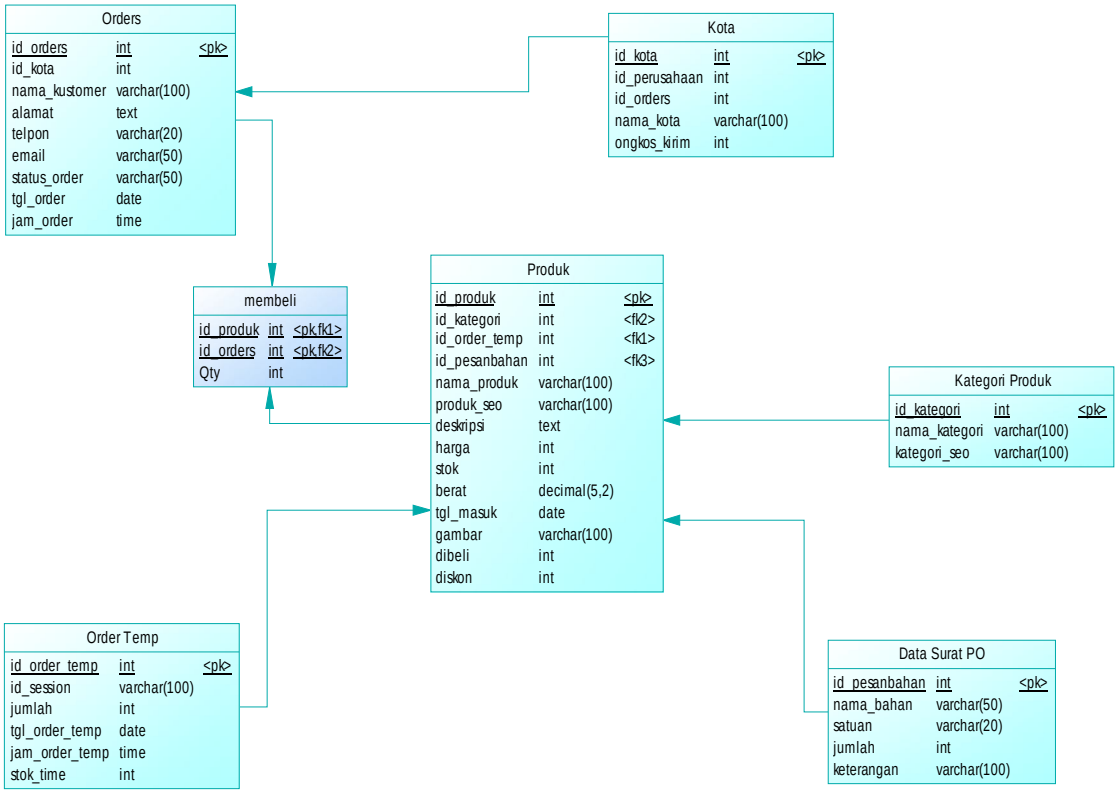
Kota = { id_kota*, id_perusahaan, nama_kota, ongkos_kirim. }

Surat PO = { id_pesanbahan*, nama_bahan, satuan, jumlah. }

Ket : * = *Primary Key*, ** = *Foreign Key*

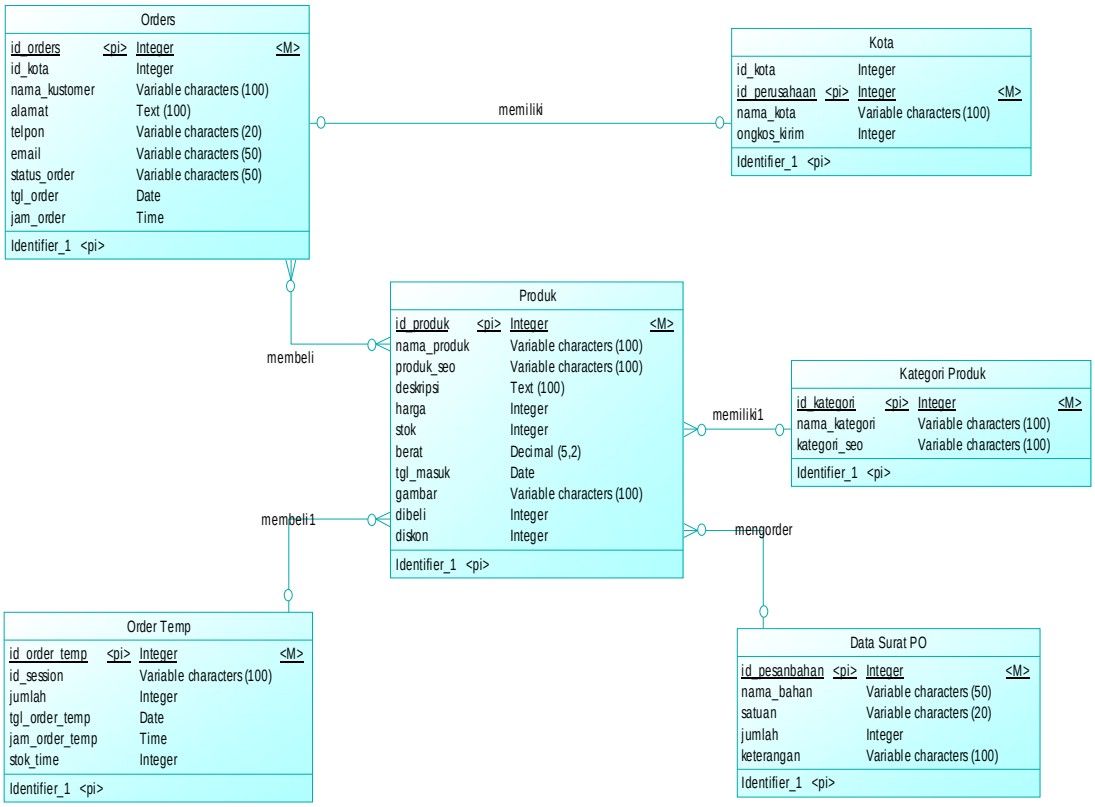
4.1.4.2. Relasi Tabel

Tabel relasi merupakan tabel yang digunakan untuk mengelompokkan data menjadi tabel-tabel yang menunjukkan entitas dan relasi yang berfungsi untuk mengakses data, sehingga *database* pada sistem mudah untuk di modifikasi. Berikut ini adalah relasi tabel pada Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Syukur home Industri :



Gambar 4.8 Relasi Tabel

4.1.4.3. Entity Relationship Diagram



Gambar 4.8 Entity Relationship Diagram

4.1.4.4. Struktur File

Struktur file merupakan suatu objek sistem perangkat lunak yang merupakan elemen dari sistem perangkat lunak yang dirancang dan digunakan dalam perancangan sebuah sistem. File yang dipakai pada Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Syukur Home Industri adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Struktur File Orders

Nama Filed	Type	Length	Keterangan
id_orders	int		Primary key
id_kota	int		Foreign key
nama_kostumer	varchar	100	Nama Pembeli
alamat	text		Alamat Pembeli
telpon	varchar	20	Telpon Pembeli
email	varchar	50	Email Pembeli
status_order	varchar	50	Status Order Pembeli
tgl_order	date		Tanggal Order Pembeli
jam_order	time		Jam Order Pembeli

Tabel 4.2 Order Temp

Nama Filed	Type	Length	Keterangan
id_order_temp	int		Primary key
id_session	varchar	100	Waktu sesi pemesanan pengunjung
jumlah	int		Jumlah barang yang dibeli
tgl_order_temp	date		Tanggal pemesanan sementara
jam_order_temp	time		Jam pemesanan sementara
stok_temp	int		Stok yang dibeli sementara

Tabel 4.3 Produk

Nama Filed	Type	Length	Keterangan
id_produk	int		Primary key
id_orders	int		Foreign Key 1
id_order_temp	int		Foreign Key 2
id_kategori	int		Foreign Key 3
id_pesanbahan	int		Foreign Key 4
nama_produk	varchar	100	Nama produk

produk_seo	varchar	100	
deskripsi	text		Deskripsi produk
harga	int		Harga satuan produk
stok	int		Stok Produk
berat	decimal	5,2	Berat satuan
tgl_masuk	date		Tanggal masuk produk
gambar	varchar	100	Gambar produk
dibeli	int	5	Produk yang dibeli
diskon	int	5	Diskon produk

Tabel 4.4 Kota

Nama Filed	Type	Length	Keterangan
id_kota	int		Primary key
id_perusahaan	int		
nama_kota	varchar	100	
ongkos_kirim	int		

Tabel 4.5 Kategori Produk

Nama Filed	Type	Length	Keterangan
id_kategori	int		Primary key
nama_kategori	varchar	100	Nama kategori produk
kategori_seo	varchar	100	

Tabel 4.6 Data Surat PO

Nama Filed	Type	Length	Keterangan
id_pesanbahan	int		Primary key
nama_bahan	varchar	50	Nama bahan pesanan
satuan	varchar	20	Satuan bahan pesanan
jumlah	int		Jumlah bahan pesanan

4.1.4.5. Kodifikasi

Pengkodean dibuat untuk mengidentifikasi suatu objek secara lebih singkat, dengan dibuat pengkodean, kesalahan dalam mengidentifikasi objek dapat dikurangi dan berguna untuk mengelompokkan data. Adapun pengkodean yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Id_orders

   Menunjukkan nomor urut, sifat pengkodeannya berupa : 001, 002, 003, 004.

2. Id_kota

   Menunjukkan nomor urut, sifat pengkodeannya berupa : 01, 02, 03, 04, 05, 06.

3. Id_produk

   Menunjukkan nomor urut, sifat pengkodeanya berupa : 001, 002, 003, 004, 005, 006.

4. Id_kategori

Menunjukkan nomor urut, sifat pengkodeannya berupa : 4, 5, 6.

5. Id_order_temp

Menunjukkan nomor urut, sifat pengkodeannya berupa : 001, 002, 003, 004, 005.

6. Id_pesanbahan

Menunjukkan nomor urut, sifat pengkodeannya berupa : 001, 002, 003, 004, 005.

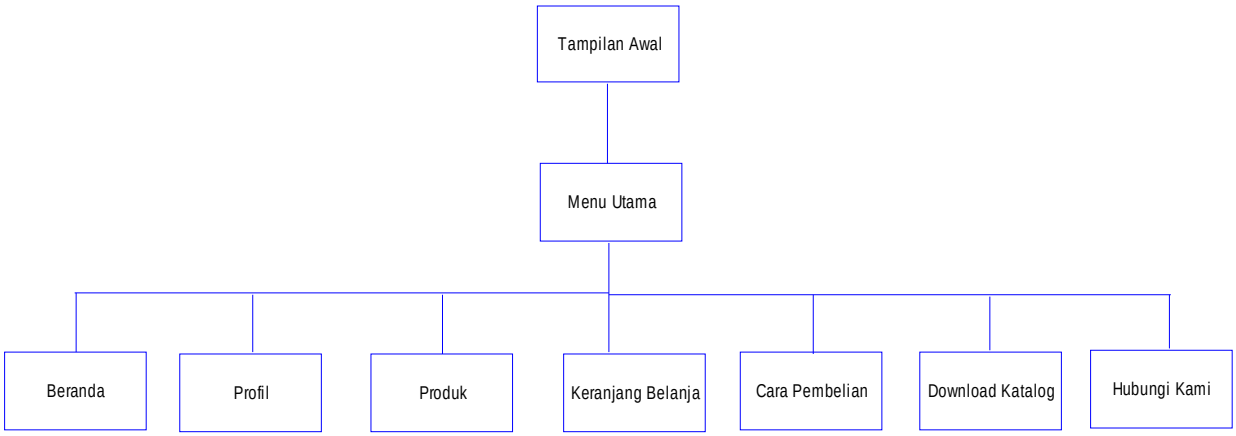
4.2 Perancangan Antar Muka

Di dalam perancangan antar muka akan dijelaskan mengenai rancangan *input* dan *output* serta struktur menu yang dibuat serta kebutuhan sistem agar seleuruh programnya dapat berjalan dengan baik.

4.2.1. Struktur Menu

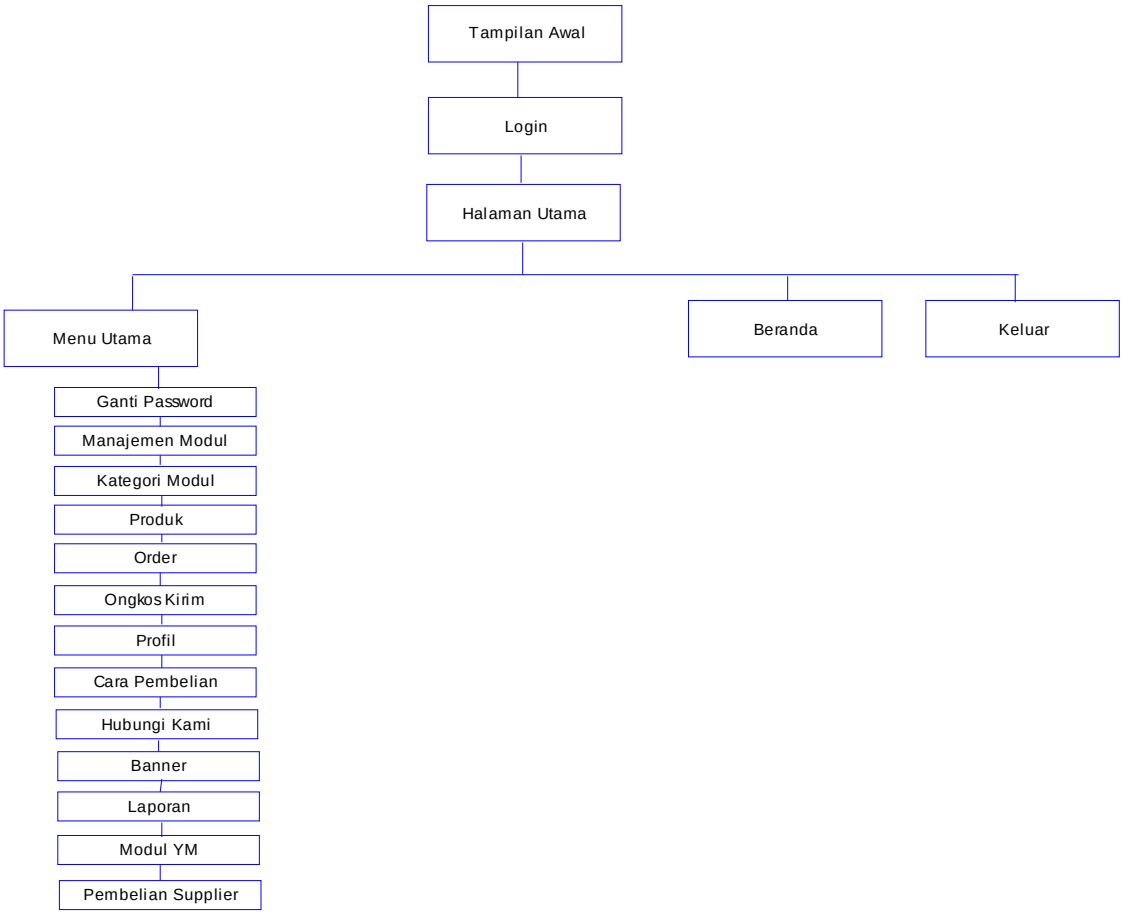
Halaman utama bagi pengunjung website ini terdiri dari menu Beranda, Profil, Produk, Keranjang Belanja, Cara Pembelian, Download Katalog, dan Hubungi Kami.

1. Struktur Menu Website Pengunjung



Gambar 4.9 Struktur Menu Pengunjung

2. Struktur Menu Website Admin



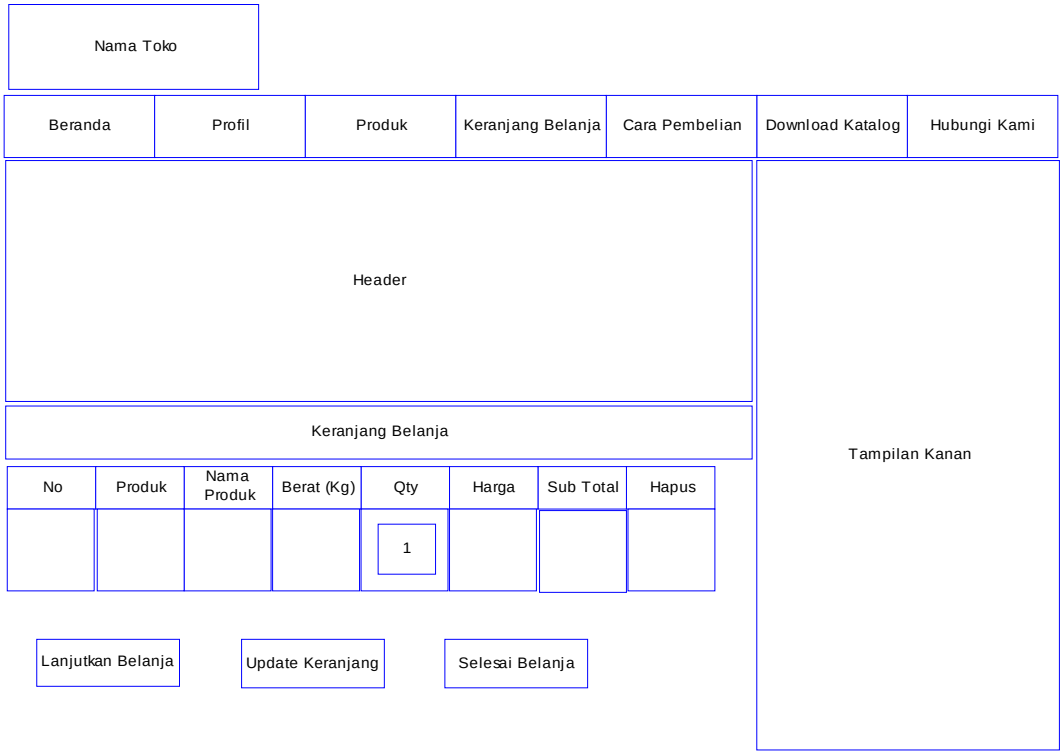
Gambar 4.10 Struktur Menu Admin

4.2.2. Perancangan Input

Perancangan input dilakukan untuk merancang bentuk tampilan *input* data yang digunakan sebagai antar muka user dengan sistem.

1. Form Keranjang Belanja

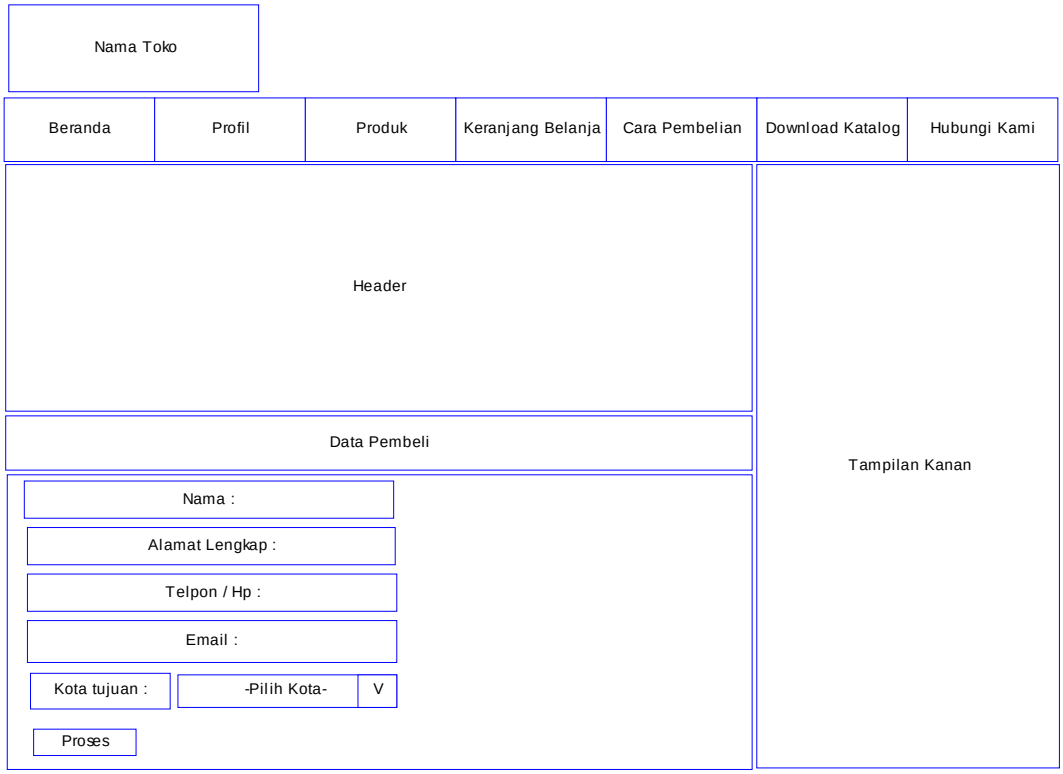
Halaman ini memberikan fasilitas kepada pengunjung untuk bisa menginputkan Quantity dari jumlah produk yang ingin dibeli.



Gambar 4.11 Rancangan Form Update Keranjang

2. Form Selesai Belanja

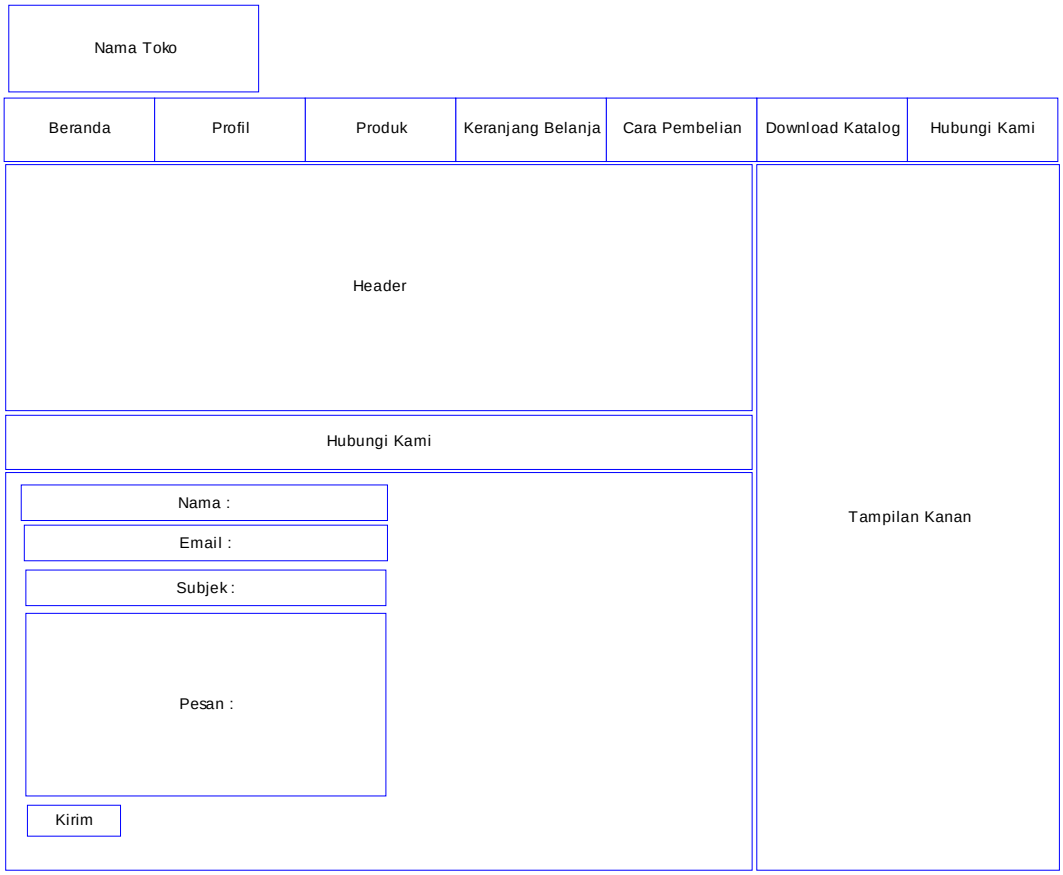
Pada halaman ini diberikan fasilitas kepada pengunjung yang ingin membeli produk agar mengisi form pembelian terlebih dahulu.



Gambar 4.12 Rancangan Form Selesai Belanja

3. Form Hubungi Kami

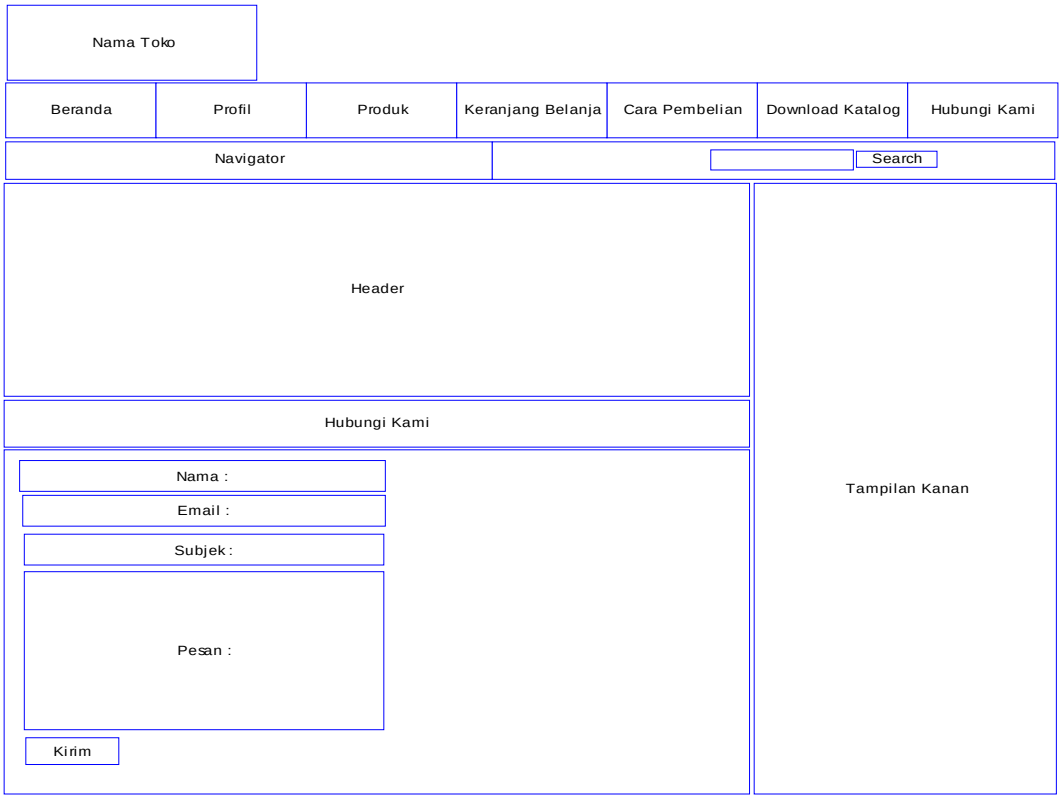
Pada halaman ini memberikan fasilitas kepada pengunjung untuk menghubungi/berinteraksi dengan pihak admin Syukur Education Toys.



Gambar 4.13 Rancangan Form Hubungi Kami

4. Form Search Engine

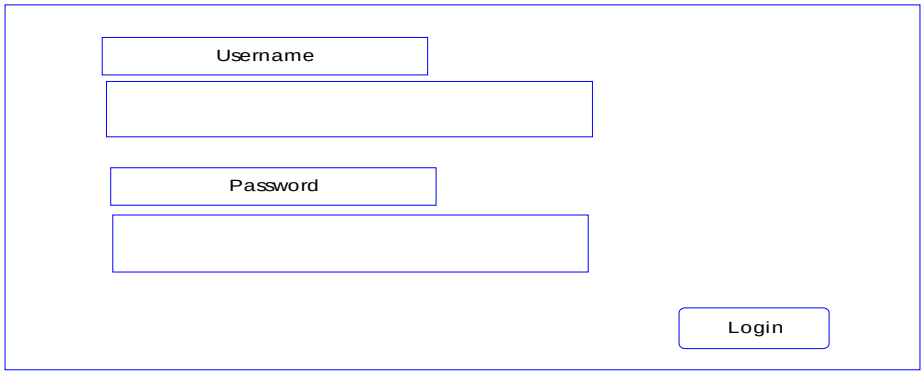
Search Engine sebenarnya terdapat pada setiap halaman web untuk memudahkan pengunjung dalam mencari produk tertentu.



Gambar 4.14 Rancangan Form Search Engine

5. Login Admin

Form admin dibuat agar hanya admin saja yang bisa mengakses database sistemnya.

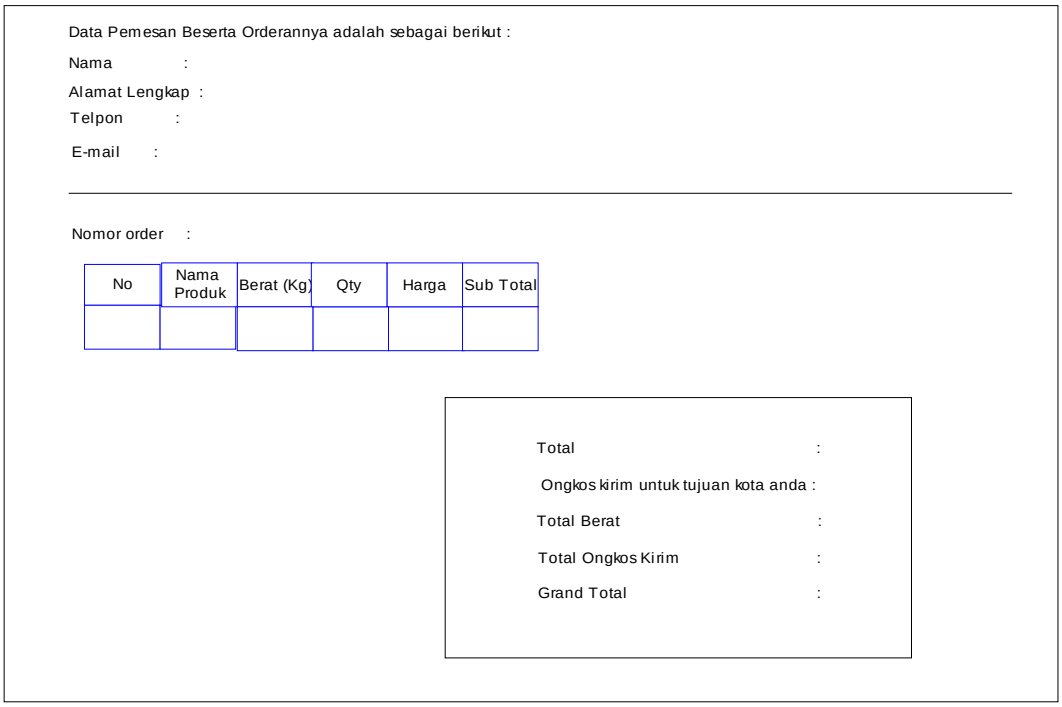


Gambar 4.15 Rancangan Form Login Admin

4.2.3. Perancangan Output

Perancangan output dibuat untuk merancang output yang dihasilkan oleh sistem dan sesuai dengan kebutuhan user. Dengan dibuatnya perancangan output maka penulis dapat melihat bagaimana cara kerja sistemnya.

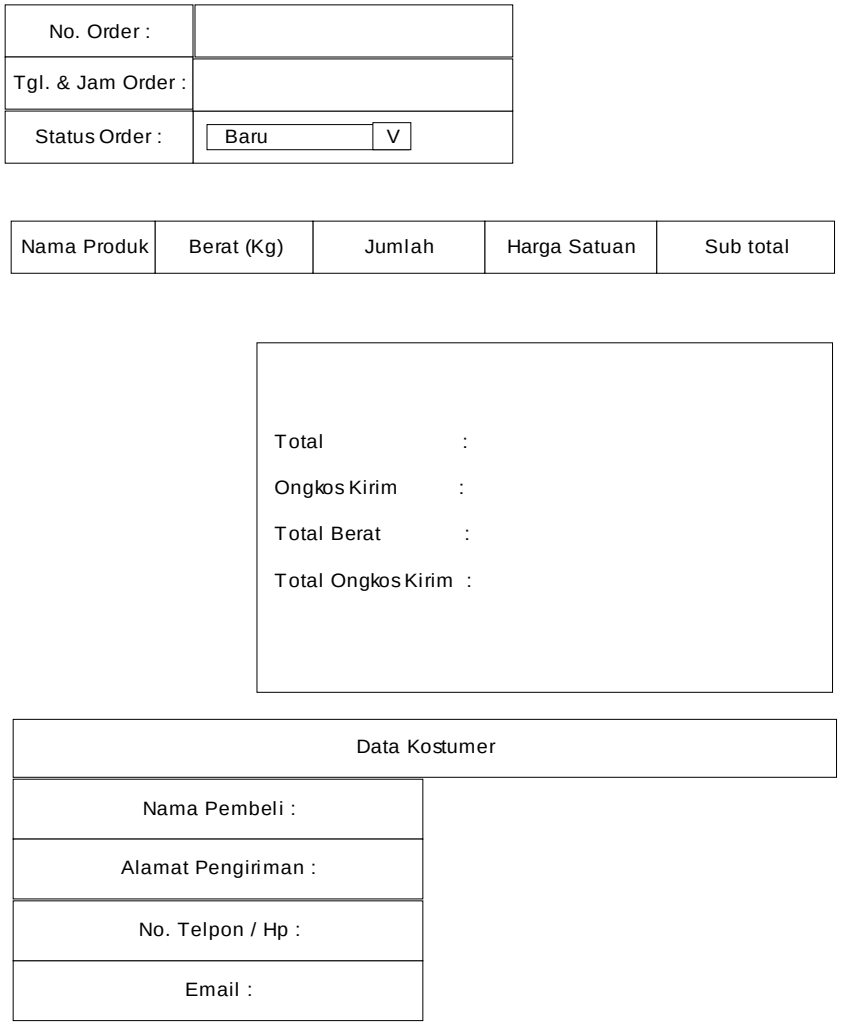
1. Data Pemesanan Pembeli / Kustomer



Gambar 4.16 Rancangan Data Pemesanan Pembeli / Kustomer

2. Data Konfirmasi Order

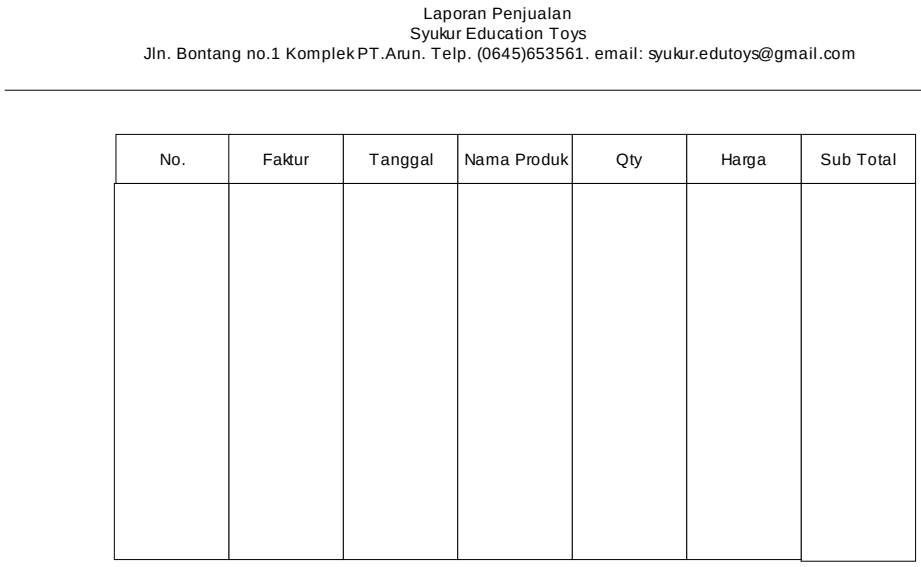
Data konfirmasi order adalah sebuah form yang memudahkan admin untuk mengolah data orderan yang masuk.



Gambar 4.17 Rancangan Data Konfirmasi Order

3. Halaman Laporan Penjualan

Berikut ini akan ditampilkan rancangan dari halaman laporan penjualan pada Syukur Home Industri.



Gambar 4.18 Rancangan Halaman Laporan Penjualan

4. Halaman Laporan Pembelian

Tampilan berikut adalah tampilan dari laporan pembelian bahan baku dari Syukur Home Industri.

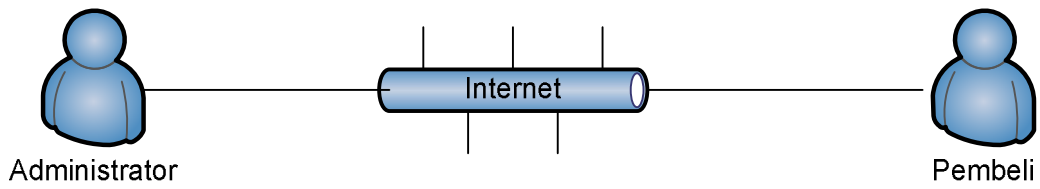
Laporan Penjualan
Syukur Education Toys
Jln. Bontang no.1 Komplek PT.Arun. Telp. (0645)653561. email: syukur.edutoys@gmail.com

No.	Bahan	Satuan	Jumlah

Gambar 4.19 Rancangan Halaman Laporan Pembelian

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan

Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Syukur Home Industri dengan menggunakan Internet sebagai jaringannya. Penggunaan di dalam sistemnya akan dibedakan menjadi level *admin* dan *user* agar dapat memudahkan penggunanya. Berikut ini merupakan arsitektur jaringan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Syukur Home Industri.



Gambar 4.20 Arsitektur Jaringan yang Diusulkan

4.4 Implementasi

Tahapan implementasi sistem ini meliputi kebutuhan perangkat lunak, perangkat keras, basis data, dan data implementasi antar muka, serta pengujian sistem yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan sistem itu sendiri.

4.4.1 Batasan Implementasi

Batasan implementasi pada Sistem Penjualan dan Pembelian pada Syukur Home Industri ini dibatasi oleh penggunakan *software* (perangkat lunak) dan *hardware* (perangkat keras) minimum.

4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak

Dalam pengembangan perangkat lunak ini penulis menggunakan Windows 8.1, *Xampp v3.2.1*, *Adobe Dreamweaver CS6*, MySQL. Pemilihan PHP sebagai perangkat lunak karena menyediakan fasilitas yang memadai untuk membuat perangkat lunak berbasis web. Dan pemilihan MySQL digunakan sebagai perangkat lunak dalam pembuatan basis data.

4.4.3 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras minimal yang digunakan berdasarkan kebutuhan minimal yaitu sebagai berikut :

1. Mimimal Processor Pentium 4.
2. RAM minimal 512 Mb.

3. Media penyimpanan HardDisk minimal 20Gb.

4. Monitor, keyboard, mouse sebagai peralatan antar muka.

4.4.4. Implementasi Basis Data

Pembuatan basis data dibuat menggunakan bahan SQL, dimana DBMS yang digunakan adalah MySQL, Implementasi basis datanya dalam SQL yaitu sebagai berikut :

1. Tabel Orders

```
create table ORDERS (
  ID_ORDERS          int not null,
  NAMA_KUSTOMER      varchar(100),
  ALAMAT             text,
  TELPON             varchar(20),
  EMAIL              varchar(50),
  STATUS_ORDER       varchar(50),
  TGL_ORDER          date,
  JAM_ORDER          time,
  ID_KOTA            int,
  primary key (ID_ORDERS)
);
```

2. Tabel Order Detail

```
create table ORDER_DETAIL(
  ID_ORDER_DETAIL      int not null,
  ID_PRODUK            int,
  ID_ORDERS            int,
  JUMLAH               int,
  primary key (ID_ORDER_DETAIL)
);
```

3. Tabel Order Temp

```
create table ORDER_TEMP(
  ID_ORDER_TEMP        int not null,
  ID_SESSION           varchar(100),
  JUMLAH               int,
  TGL_ORDER_TEMP       date,
  JAM_ORDER_TEMP       time,
  STOK_TIME            int,
  primary key (ID_ORDER_TEMP)
);
```

4. Tabel Produk

```
create table PRODUK(
  ID_PRODUK            int not null,
  ID_KATEGORI          int,
  ID_ORDERS            int,
```

```
  ID_ORDER_TEMP       int,
  ID_PESANBAHAN       int,
  NAMA_PRODUK         varchar(100),
  PRODUK_SEO          varchar(100),
  DESKRIPSI           text,
  HARGA               int,
  STOK                int,
  BERAT               decimal(5,2),
  TGL_MASUK           date,
  GAMBAR              varchar(100),
  DIBELI              int,
  DISKON              int,
  primary key (ID_PRODUK)
);
```

5. Tabel Kota

```
create table KOTA(
  ID_KOTA             int not null,
  ID_PERUSAHAAN       int not null,
  NAMA_KOTA           varchar(100),
  ONGKOS_KIRIM        int,
  primary key (ID_KOTA)
);
```

6. Tabel Kategori Produk

```
create table KATEGORI_PRODUK(
  ID_KATEGORI         int not null,
  NAMA_KATEGORI       varchar(100),
  KATEGORI_SEO        varchar(100),
  primary key (ID_KATEGORI)
);
```

7. Tabel Data Surat PO

```
create table PESANBAHAN(
  ID_PESANBAHAN       int not null,
  NAMA_BAHAN          varchar(50),
  SATUAN              varchar(20),
  JUMLAH              int,
  primary key (ID_PESANBAHAN)
);
```

4.4.5. Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka dapat memudahkan user dalam mengoperasikan aplikasi yang telah dibuat. Implementasi antar muka pada Syukur Home Industri dibuat se-menarik dan se-sederhana mungkin sehingga memudahkan admin dan user dalam mengoperasikan aplikasinya.

1. Implementasi Halaman Utama User

Tabel 4.7 Implementasi Halaman Utama User

Menu	Deskripsi	Nama file
Beranda	Halaman awal web	home.html
Profil	Halaman ini berisikan menu dari profil Syukur Home Industri	profil-kami.html
Produk	Berisikan info tentang produk-produk yang dijual di Syukur Home Industri	semua-produk.html
Keranjang Belanja	Halaman untuk mengetahui tentangjumlah produk yang dipesan oleh pembeli	Keranjang-belanja.html
Cara Pembelian	Halaman ini berisikan tentang cara pembelian barang pada web Syukur Home Industri	cara-pembelian.html
Download Katalog	Halaman ini berisi tentang file katalog dari produk yang dijual pada Syukur Home Industri yang dapat di download oleh pembeli	semua-download.html
Hubungi Kami	Halaman yang berisi tentang form untuk menghubungi admin dari Syukur Home Industri.	hubungi-kami.html

2. Implementasi Halaman Utama Admin

Tabel 4.8 Implementasi Halaman Utama Admin

Menu	Deskripsi	Nama file
Login	Inputan username dan password yang digunakan untuk masuk ke sistem	index.php
Home	Tampilan awal setelah admin melakukan login	halaman.php?module=home
Ganti Password	Halaman untuk mengganti password admin	halaman.php?module=password
Manajemen Modul	Menu untuk menambah dan menghapus modul di halaman admin	halaman.php?module=modul
Kategori Produk	Menu untuk menambahkan kategori dari produk	halaman.php?module=kategori

Produk	Menu untuk menambahkan atau menghapus produk di halaman admin	halaman.php?module=produk
Order	Halaman untuk melihat order masuk dari pembeli di halaman admin	halmaan.php?module=order
Ongkos Kirim	Halaman untuk mengatur biaya ongkos kirim kepada pembeli	halaman.php?module=ongkoskirim
Profil	Halaman untuk membuat tantang profil perusahaan	halaman.php?module=profil
Cara Pembelian	Halaman membuat tentang cara pembelian produk pada Syukur Home	halaman.php?module=carabeli

	Industri	
Hubungi Kami	Halaman untuk melihat isi pesan dari pelanggan	halaman.php? module=hubungi
Banner	Halaman untuk menambahkan banner	Halaman.php?module=banner
Laporan	Halaman untuk melihat laporan penjualan perusahaan	halaman.php?module=laporan
Modul YM	Halaman untuk menambahkan contact person admin	halaman.php?module=ym
Pembelian Supplier	Halaman untuk membuat laporan pembelian barang bahan baku perusahaan	halaman.php?module=pembeliansupplier

4.4.6. Implementasi Instalasi Program

Implementasi instalasi program adalah penjelasan tentang bagaimana perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian Alat Peraga Edukatif Taman Kanak-Kanak berbasis web pada Syukur Home Industri agar dapat dijalankan secara utuh. Berikut ini adalah proses instalasi program yang berjalan di Sistem pada kondisi Offline.

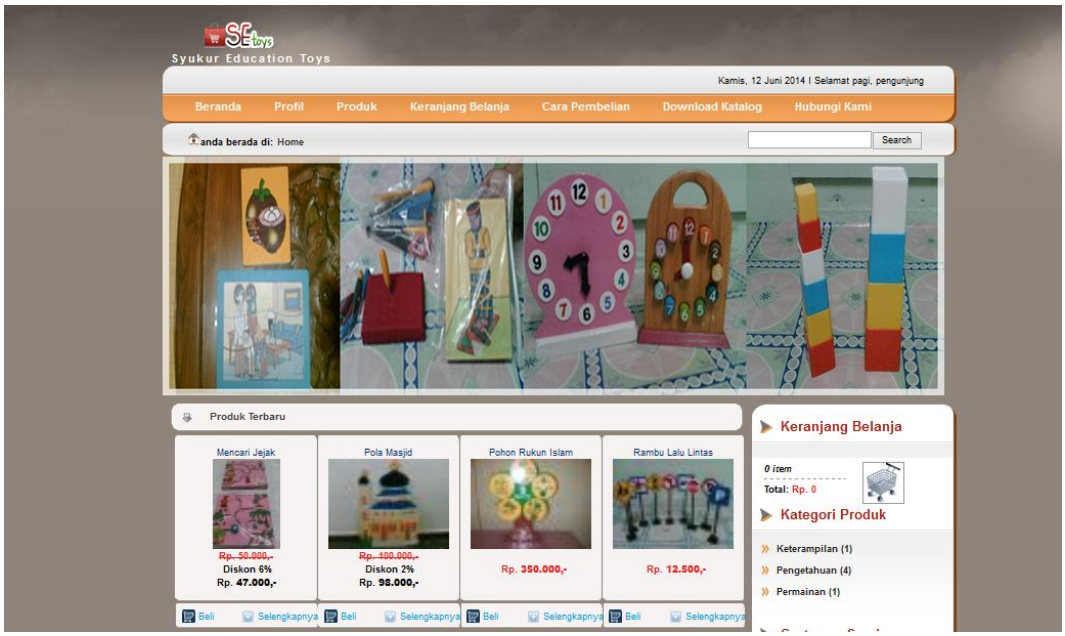
1. Program Xampp sudah dimiliki sebagai servernya.
2. Melakukan konfigurasi Software Xampp (xampp-control.exe), dengan mengaktifkan Apache dan MySQL.
3. Menuju link berikut ini pada browser http://localhost/phpmyadmin/. Untuk konfigurasi database yang ada pada PhpMyAdmin.
4. Konfigurasi data penyimpanan web Syukur Home Industri secara offline pada folder htdocs.
5. Konfigurasi koneksi database, harus dipastikan nama database pada folder syukurindustri harus memiliki sintak database yang sama dengan nama koneksinya, yaitu koneksi.php.
6. Setelah instalasi selesai, maka akseslah menu dengan membuka halaman website: http://localhost/syukurindustri/ dan untuk halaman administrator menggunakan alamat: http://localhost/syukurindustri/administrator/

4.4.7. Penggunaan Program

Penggunaan program bertujuan untuk memberikan informasi tentang tata cara penggunaan aplikasi baik untuk pembeli maupun administrator.

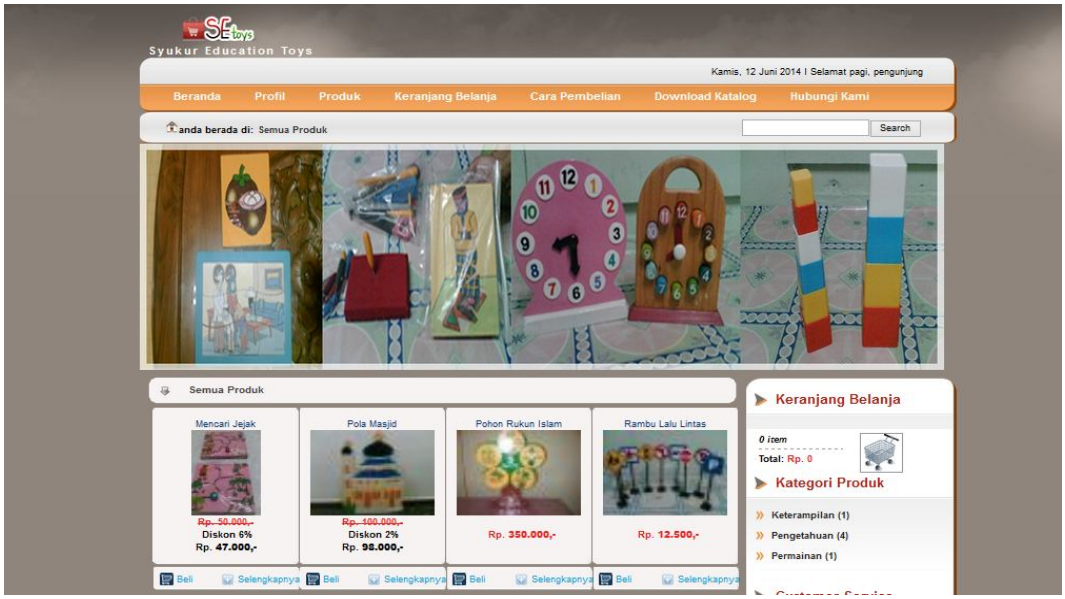
❖ Tampilan Pembeli / Kustomer

1. Halaman Utama Pembeli / Kustomer



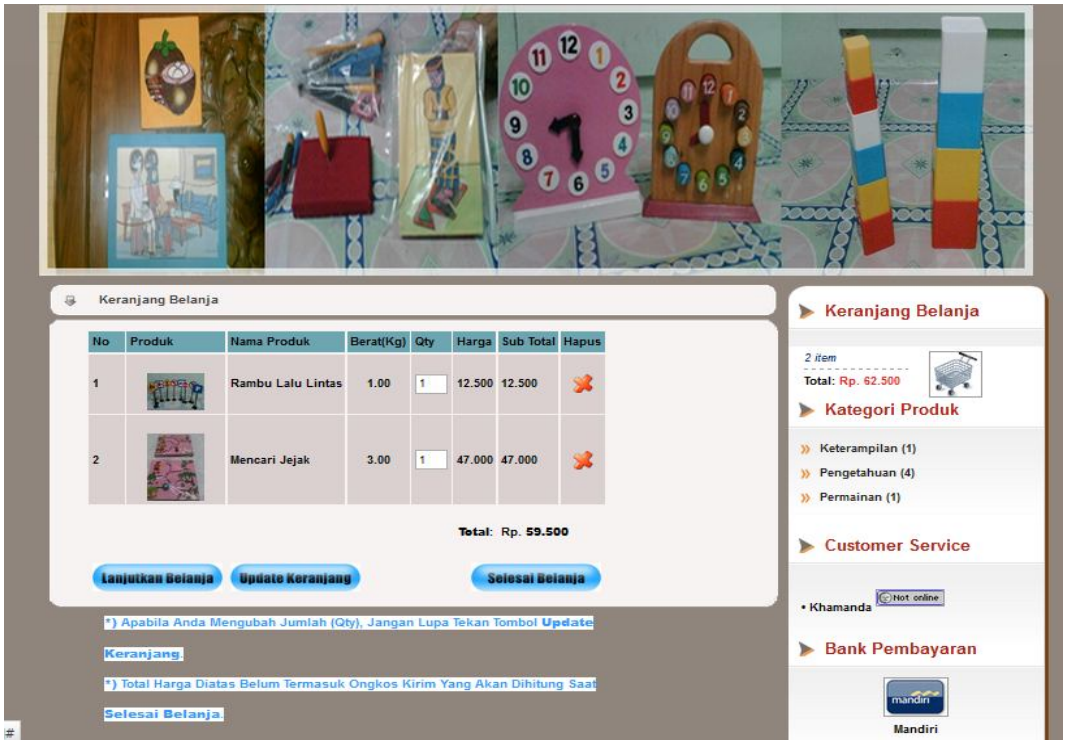
Gambar 4.21 Halaman Utama Kustomer

2. Produk



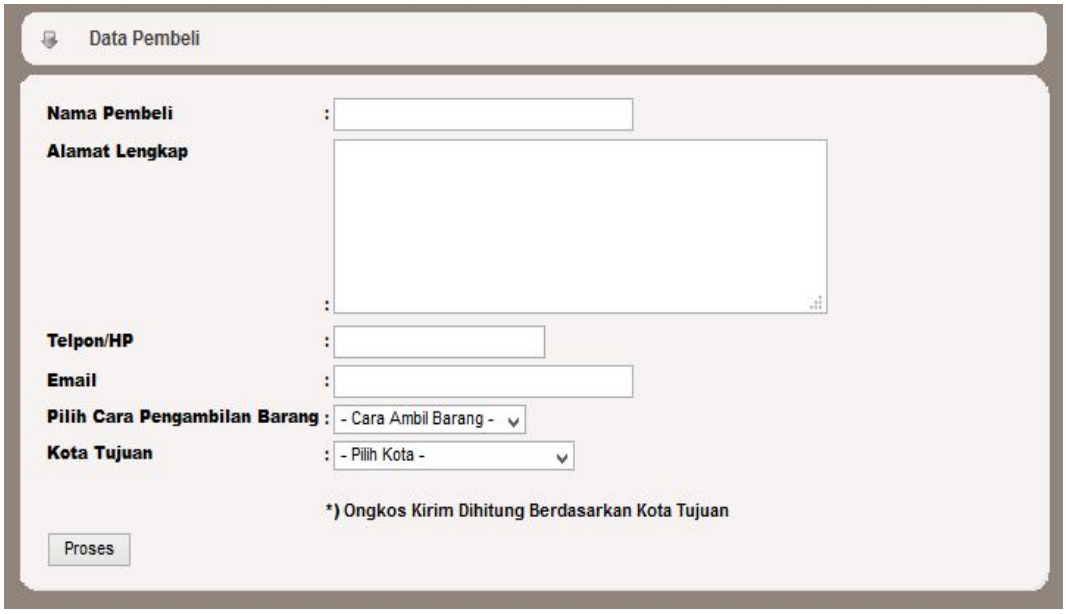
Gambar 4.22 Halaman Produk

3. Keranjang Belanja



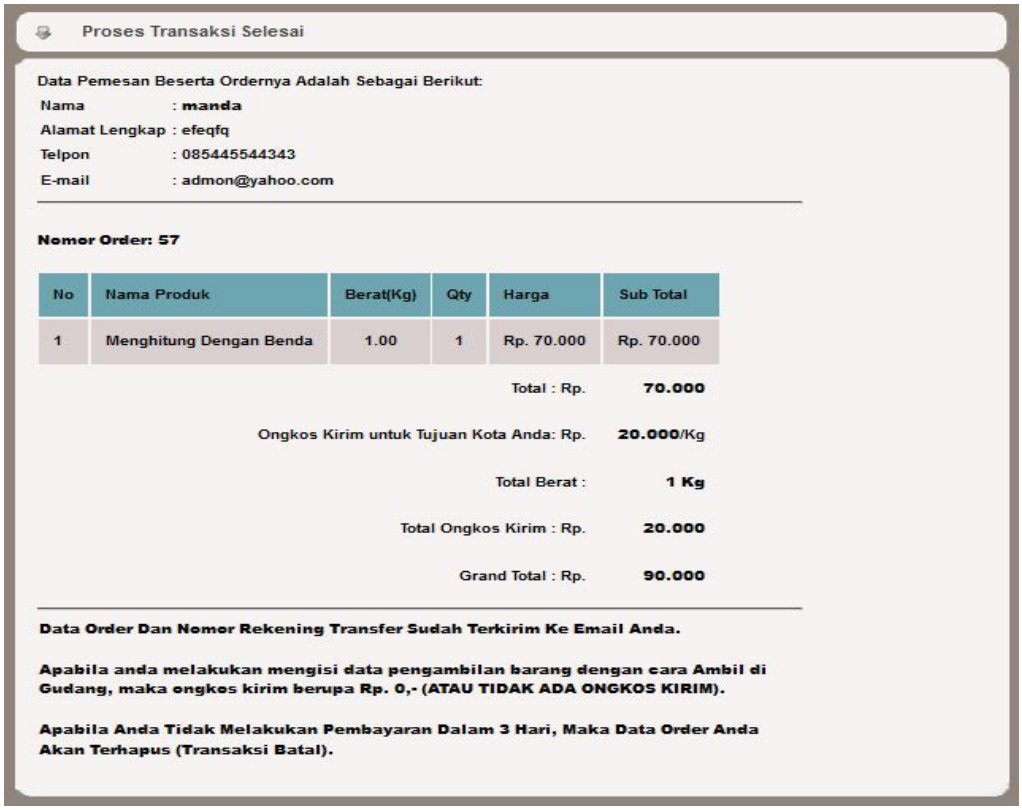
Gambar 4.23 Halaman Keranjang Belanja

4. Halaman Data Pembelian Produk



Gambar 4.24 Halaman Data Pembelian Produk

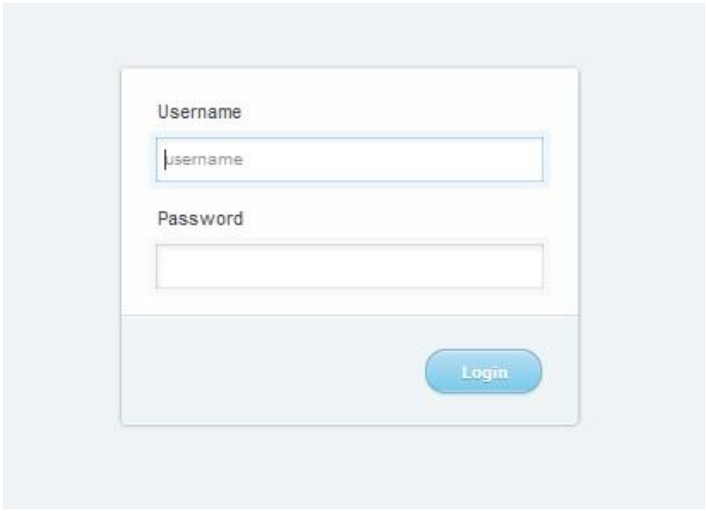
5. Halaman Orderan Produk



Gambar 4.25 Halaman Orderan Produk

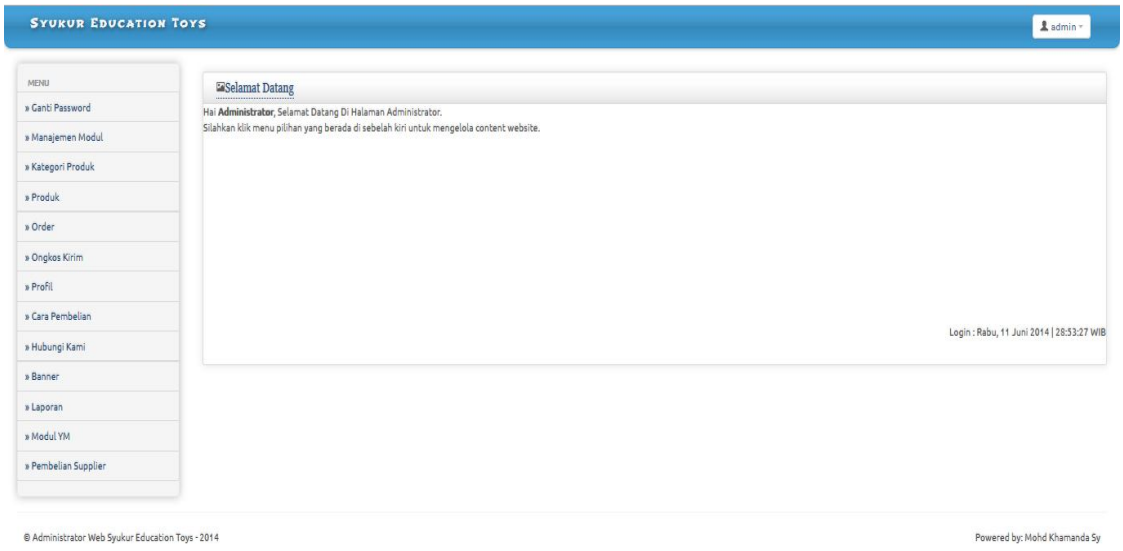
❖ Tampilan Admin

1. Halaman Login Admin



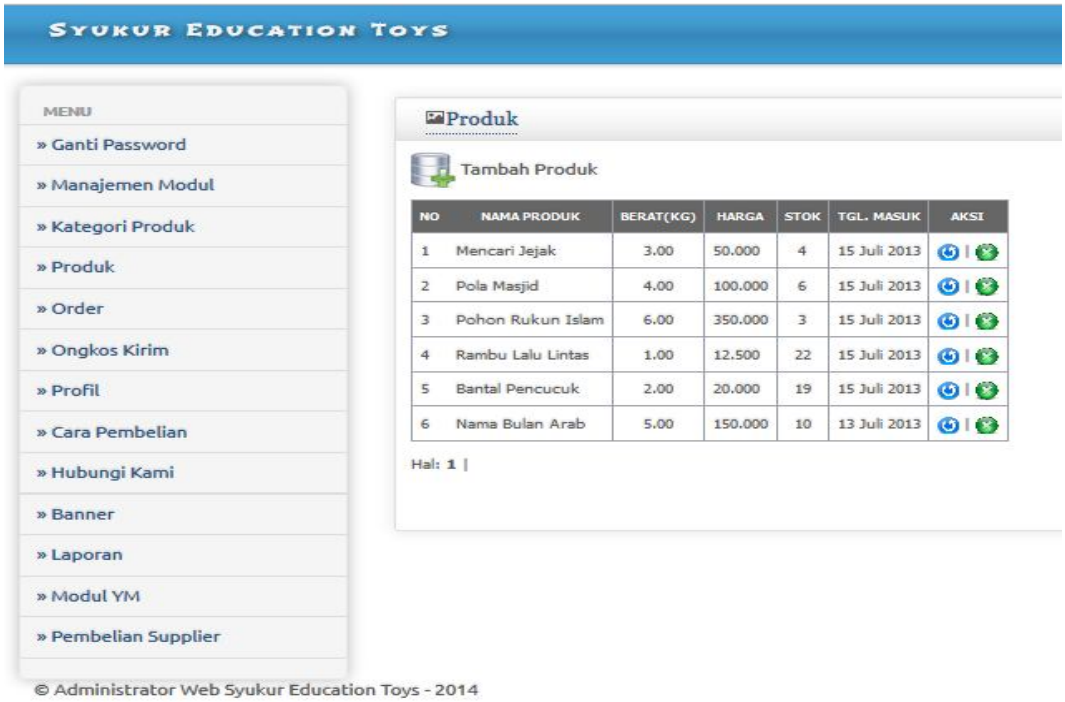
Gambar 4.26 Halaman Login Admin

2. Halaman Utama Admin



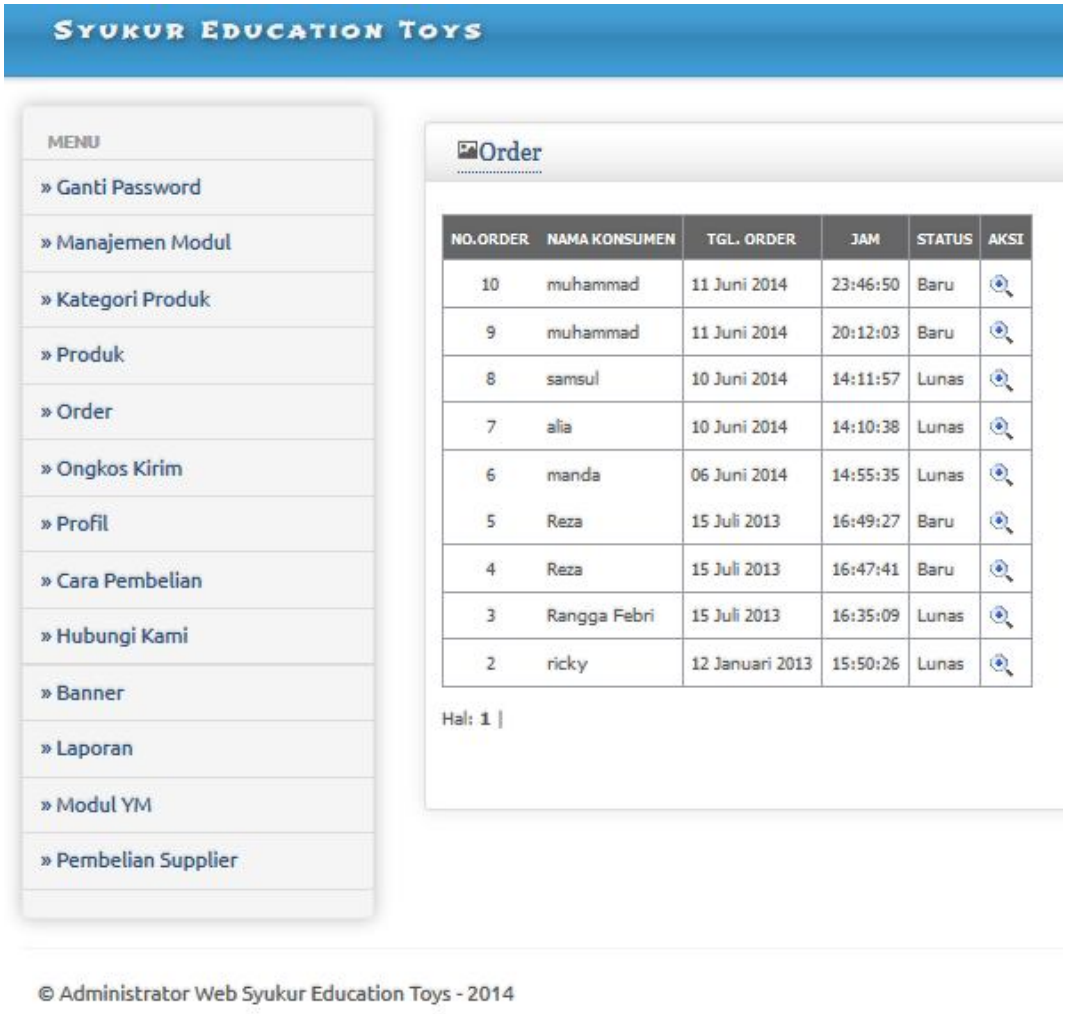
Gambar 4.27 Halaman Utama Admin

3. Halaman Input Produk



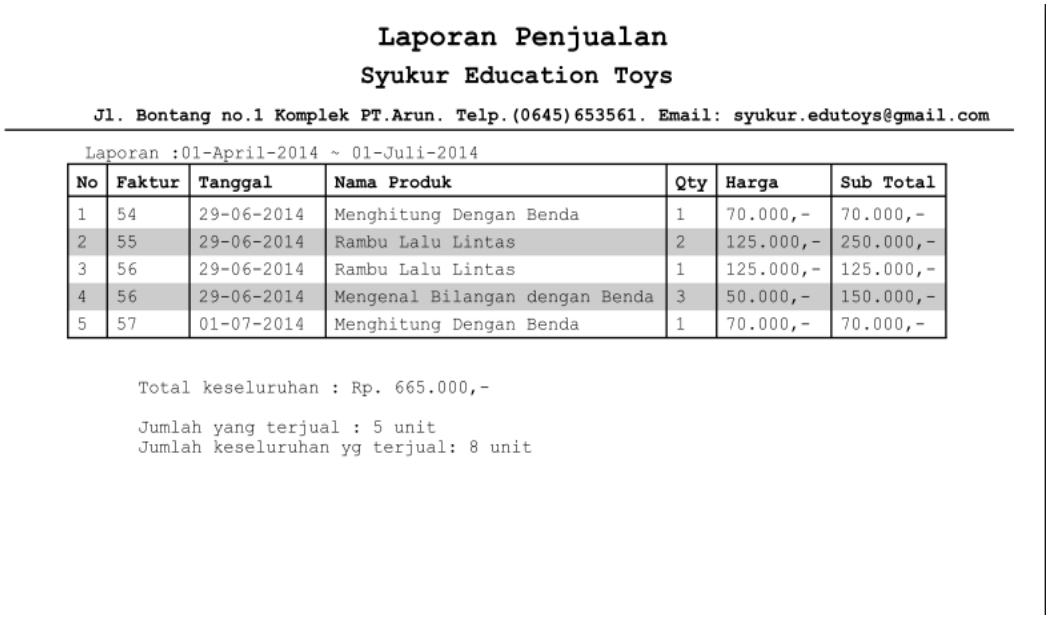
Gambar 4.28 Halaman Input Produk Admin

4. Halaman Order Produk Admin



Gambar 4.29 Halaman Order Produk Admin

5. Laporan Penjualan



Laporan Penjualan

Syukur Education Toys

Jl. Bontang no.1 Komplek PT.Arun. Telp.(0645)653561. Email: syukur.edutoys@gmail.com

Laporan :01-April-2014 ~ 01-Juli-2014

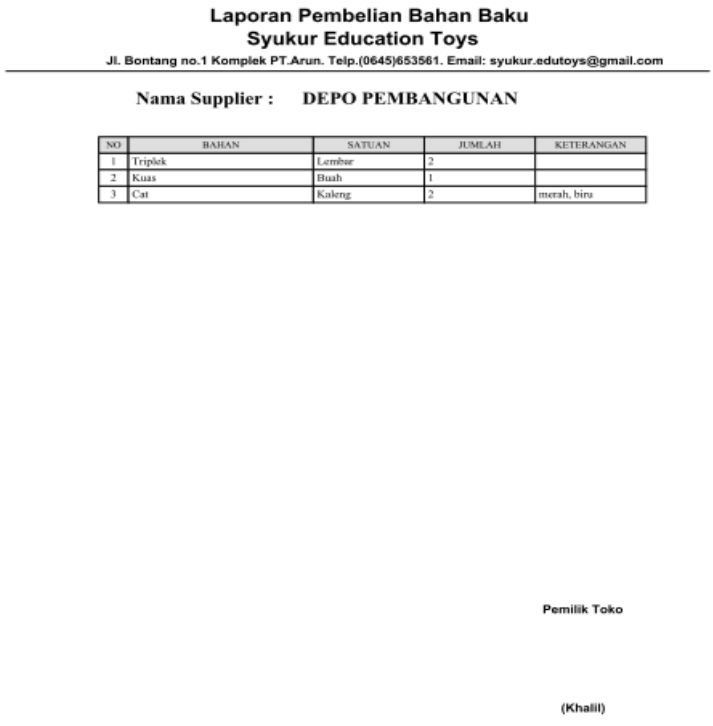
No	Faktur	Tanggal	Nama Produk	Qty	Harga	Sub Total
1	54	29-06-2014	Menghitung Dengan Benda	1	70.000,-	70.000,-
2	55	29-06-2014	Rambu Lalu Lintas	2	125.000,-	250.000,-
3	56	29-06-2014	Rambu Lalu Lintas	1	125.000,-	125.000,-
4	56	29-06-2014	Mengenal Bilangan dengan Benda	3	50.000,-	150.000,-
5	57	01-07-2014	Menghitung Dengan Benda	1	70.000,-	70.000,-

Total keseluruhan : Rp. 665.000,-

Jumlah yang terjual : 5 unit
Jumlah keseluruhan yg terjual: 8 unit

Gambar 4.30 Halaman Laporan Penjualan Toko

6. Laporan Pembelian Bahan Baku



Laporan Pembelian Bahan Baku

Syukur Education Toys

Jl. Bontang no.1 Komplek PT.Arun. Telp.(0645)653561. Email: syukur.edutoys@gmail.com

Nama Supplier : DEPO PEMBANGUNAN

NO	BAHAN	SATUAN	JUMLAH	KETERANGAN
1	Triplek	Lembar	2	
2	Kuas	Buah	1	
3	Cat	Kaleng	2	merah, biru

Pemilik Toko

(Khalil)

Gambar 4.31 Halaman Pembelian Bahan Baku

4.5. Perancangan Sistem

Setelah melakukan perancangan hingga implementasi, maka tahap akhir pada penelitian ini melakukan pengujian terhadap hasil implementasi yang telah dilakukan sebelumnya. Tujuannya dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang baik.

4.5.1. Rencana Pengujian

Rencana perangkat lunak Sistem Informasi Penjualan dan Pembelian pada Syukur Home Industri ini menggunakan metode black box yang berfokus pada persyaratan fungsional yang dibuat. Berikut ini adalah rencana pengujian yang dilakukan :

Tabel 4.9 Rencana Pengujian Untuk Pembeli Membeli Barang

Kasus Uji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
Pesan Produk	Memasukkan pemesanan data produk ke keranjang belanja.	Black box
	Melakukan update jumlah pemesanan di keranjang belanja dan menekan tombol selesai belanja serta mengisi formulir pemesanan	Black box

Tabel 4.10 Rencana Pengujian Tampil Admin

Kasus Uji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
Login Admin	Validasi username dan password	Black box
Kategori Produk	Melakukan input dan edit data kategori produk.	Black box
Produk	Melakukan input dan edit data produk.	Black box
Order Pembeli	Melakukan konfirmasi pembayaran	Black box
Laporan Penjualan	Mengunduh data laporan penjualan	Black box
Pembelian Bahan Baku	Melakukan input data pembelian bahan baku	Black box

4.5.2. Kasus Dan Hasil Pengujian

Berikut adalah hasil pengujian pada Syukur Home Industri :

❖ Pengujian Untuk Pembeli Membeli Barang

Tabel 4.11 Pengujian Daftar Pembelian bagi pembeli / kustomer

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Memasukkan data pesan produk ke keranjang belanja dengan menekan tombol “keranjang	Data pemesanan produk berhasil masuk ke keranjang belanja dan muncul halaman keranjang belanja.	Data pemesanan produk berhasil masuk ke keranjang belanja dan muncul	[X] diterima [ ] ditolak

belanja” atau Beli.		halaman keranjang belanja.	
Mengupdate jumlah pemesanan produk pada keranjang belanja dan mengklik selesai belanja dan mengisi formulir pemesanan sesuai format.	Jumlah data pesan produk dikeranjang belanja berhasil ditambahkan dan pemesanan masuk ke admin.	Berhasil mengupdate jumlah pemesanan produk dan berhasil mmebeli produk.	[X] diterima [ ] ditolak
Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data yang diisikan tidak sesuai format.	Pemesanan tidak dapat dilakukan dan Muncul pesan anda belum menuliskan nama / email / Subjek / Pesan.	Data yang diisikan tidak sesuai format dan pemesanan produk tidak dapat dilakukan.	[X] diterima [ ] ditolak

❖ Pengujian Untuk Tampilan Admin

Tabel 4.12 Pengujian Login Admin

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi Username dan Password Valid.	Berhasil login dan Masuk ke halaman admin.	Login berhasil dan masuk ke halaman admin.	[X] diterima [ ] ditolak
Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Mengisi Username dan Password dengan data yang tidak valid	Gagal login dan muncul pesan “Login Gagal, HARAP ULANGI LAGI”	Login gagal dan muncul pesan “Ulangi Login”	[X] diterima [ ] ditolak

Tabel 4.13 Pengujian Kategori Produk

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik Link Simpan	Kode Kategori produk otomatis bertambah	Kode Kategori produk otomatis bertambah	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Link Batal	Tampilan langsung menuju ke tampilan	Nama Kategori produk berubah	[X] Diterima [ ] Ditolak

	awal kategori	menjadi kosong	
Klik Link Edit	Nama Kategori produk yang telah ada dapat dirubah.	Nama Kategori produk yang telah ada dapat dirubah.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Link Hapus	Data terhapus	Penghapusan Data yang telah ada berhasil	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data tidak diisi	Data yang ditampilkan kosong	Data yang ditampilkan kosong	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.14 Pengujian Produk

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Klik Link Simpan	Kode produk bertambah otomatis	Kode produk bertambah otomatis	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Link Batal	Data produk tidak berhasil ditambahkan	Nama produk berubah menjadi kosong	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Link Edit	Nama produk berhasil dirubah	Nama produk berhasil	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik Link Hapus	Data yang ada telah	Data berhasil	[X] Diterima

	terhapus	dihapus	[ ] Ditolak
Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data tidak diisi	Data yang ditampilkan kosong	Data yang ditampilkan kosong	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.15 Pengujian Order Pembeli

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data order barang yang dilakukan oleh pembeli / kustomer.	Data stok barang akan berkurang apabila barang yang dipesan sedang diproses dan terkirim, jika pesanan dibatalkan maka stok kembali.	Sesuai dengan harapan para pembeli dan penjual.	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.16 Pengujian Laporan Penjualan

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Laporan.	Mengunduh laporan penjualan sesuai	Ketika tanggal ditentukan maka	[X] Diterima [ ] Ditolak

	dengan tanggal yang diinginkan.	akan mengunduh laporan sesuai dengan tanggal yang ditentukan.	

Tabel 4.17 Pembelian Bahan Baku

Kasus Dan Hasil Uji (Data Normal)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Input Total Seluruhnya Bahan Baku yang ingin dibeli.	Muncul form nama pembelian bahan baku dan satuannya.	Muncul form nama pembelian bahan baku dan satuannya.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Input Nama Bahan Baku dan Satuannya sesuai urutan serta jumlah.	Akan muncul halaman download pdf.	Akan muncul halaman download pdf.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Klik download pdf	Akan muncul tabel jumlah bahan baku yang ingin dibeli	Akan muncul tabel jumlah bahan baku yang ingin dibeli	[X] Diterima [ ] Ditolak

Kasus Dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	**Yang Diharapkan**	**Pengamatan**	**Kesimpulan**
Data belum diisi atau tidak dipilih	Data yang ditampilkan kosong	Data yang ditampilkan kosong	[X] Diterima [ ] Ditolak

4.5.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil yang telah disebutkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh fungsionalitas sistem berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Namun tidak menutup kemungkinan dapat ditemukan kesalahan dan gangguan terhadap aplikasi di masa yang akan datang, sehingga dibutuhkan proses pemeliharaan dan perbaikan untuk aplikasi ini.